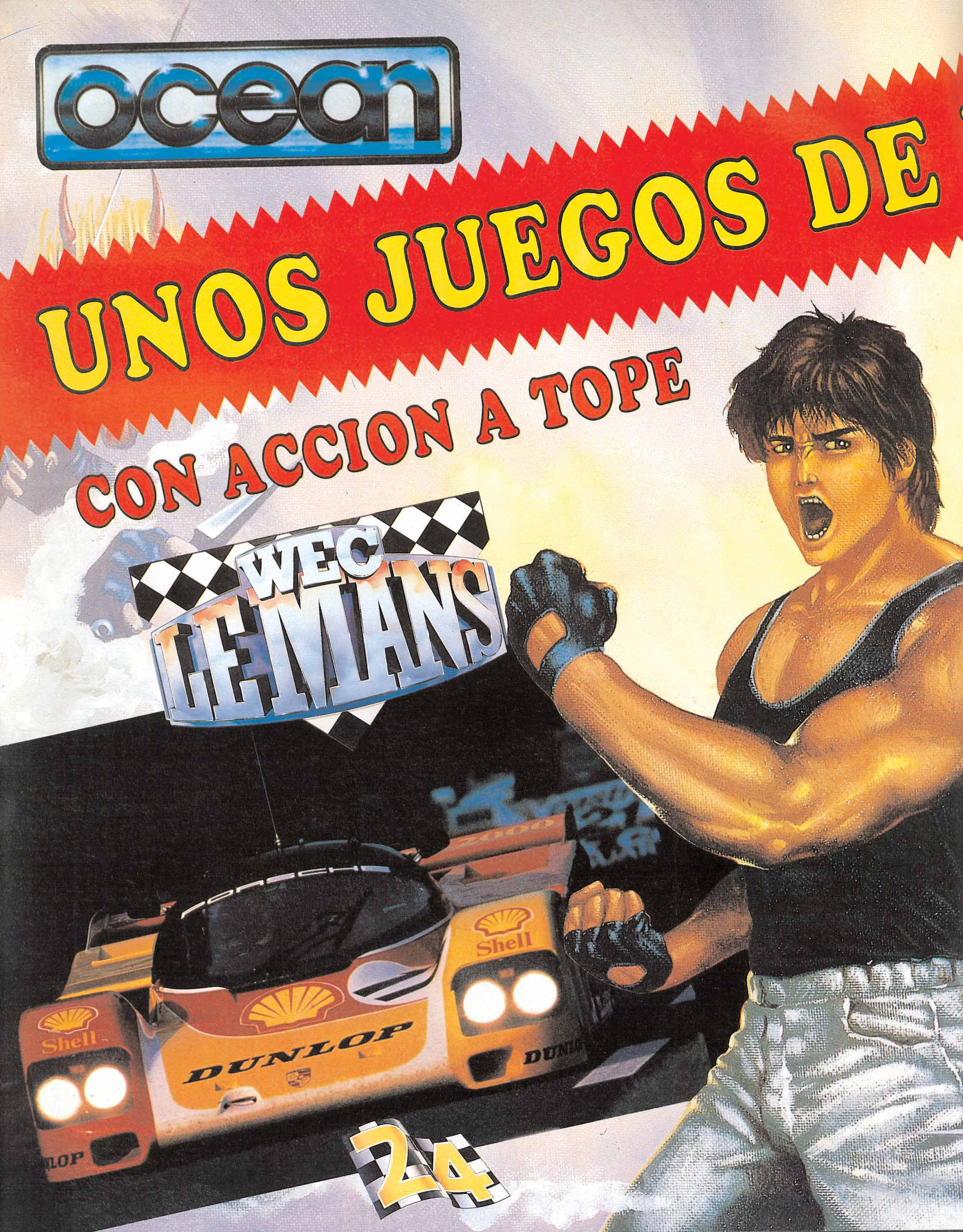

Segunda Época-Número 10
175 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 170 PTAS.
HOBBY PRESS
QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT
Dos grandes estrenos en sesión continua
EL RETORNO DEL JEDI
HÉROES DE PAPEL: del cómic a la pantalla
INFORME
¡Rescata a la hija del sultán!
TUAREG
Participa en nuestro CONCURSO y consigue este fantástico KART
Patrocinado por MEGA GAMES
valorado en 500.000 ptas.
MAPAS, CARGADORES y POKES para los juegos de máxima actualidad
8 414090 100441
0001


ocean
UNOS JUEGOS DE
CON ACCION A TOPE
WEC LE MANS
Shell
DUNLOP
24


PELICULA...
OPERATION WOLF
© Taito Corp 1988
ROBOCOP
Robocop TM & © ORION PICTURES CORP.
BATMAN
TM & © DC COMICS INC. 1986
RAMBO III
STALLONE
TM & © 1988 Carolco Pictures Inc.
DRAGONNINJA
© Data East
VICTORY ROAD
the name of the game
© 1985 SNK Electronics Corp.
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
C/ SERRANO, 240 28016 MADRID TELEF. 458 16 58

OFERTA COSMICA

Sólo durante el mes de MARZO

Al comprar un



te regalamos

Sólo Cassettes

Resetear vuestros cocos!
atentos a la nueva bomba



PACK 3

Sólo PCy Compatibles



DISTRIBUIDO POR MCM

GUSTAVO FDEZ. BALBUENA, 25 28002 MADRID TEL. (91) 41 54 512   DISTRIBUIDO POR MCM: (91) 457 50 58



Sólo para adictos

Año V. Segunda Época - N.º 10 - Marzo 1989. 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rdríguez
Juan Ramón León
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado
Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada
Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona
Imprime
Altamira
Fotocomposición
Cenit, S.A.
Fotomecánica
Ibérico
Depósito Legal: M-15.436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

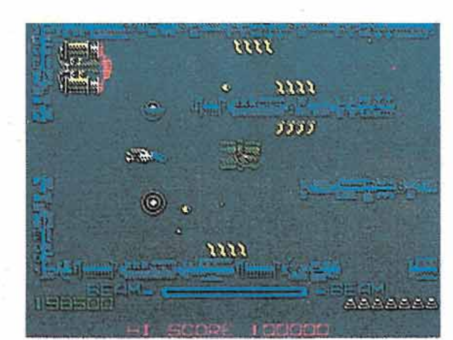


Solicitado control de O.J.D.

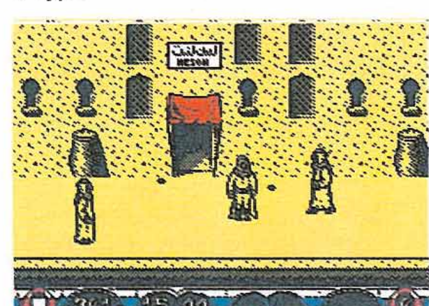
EN ESTE NÚMERO

El tema central de nuestra portada es este mes «Tuareg», un título de Topo Soft, que sorprende tanto por su desarrollo como por no estar basado en ninguna película, ni personaje famoso.

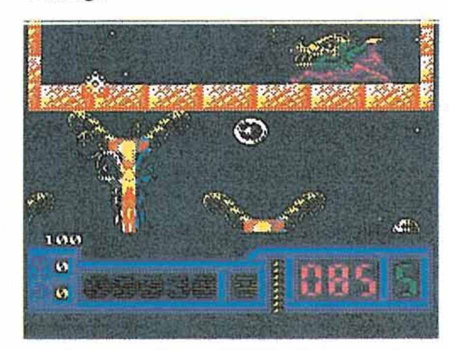




R-Type.



Tuareg.



Netherworld.



El Retorno del Jedi.

***H**éores, lo que se dice héroes, podemos encontrarlos todos los días en el cine o la tele; auténticos hombres y mujeres incorruptibles, que bajo uno u otro disfraz nos demuestran día a día que los malos, además de malos son tontos y que sólo el bien puede acabar con la desgracia de la tierra. Desconocemos cúal es la razón por la que, misteriosamente, la mayoría de estos entrañables personajes decidieron hace algún tiempo cambiar su medio habitual para entrar por la puerta grande en el mundo de los juegos de ordenador, arrastrando tras de sí el halo publicitario que les condujo a la fama; lo cierto es que cada vez son más los nombres populares que llegan a nuestras pantallas provocando una auténtica invasión de la que dudamos las casas de software puedan escapar al ritmo que van las cosas.*

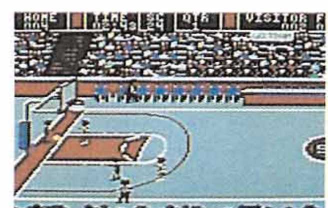
Para que podáis haceros una idea hemos hecho una pequeña recopilación en la sección «Informe» en la que desfilarán todos los héroes del cómic, que han dado vida a algún juego. Pero la reina publicidad ha establecido también otras reglas y las conversiones de máquinas se van convirtiendo también en una constante. Así este mes encontraréis tres grandes clásicos. «Dragon Ninja» de Ocean, el perfecto representante de los juegos de artes marciales, «R-Type» que es uno de los principales exponentes de los arcades espaciales y finalmente «El retorno del Jedi» que rememoró en su día en la máquina, las escenas de la famosa trilogía de George Lucas.

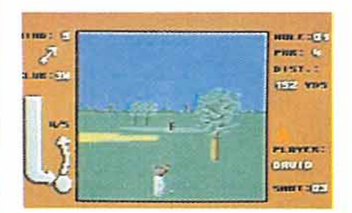
También este més comprobaréis como hemos cambiado de cara las secciones dedicadas a los ordenadores de 16 bits, incluyendo un pequeño espacio reservado a las conversiones de juegos ya publicados en otros formatos. Como presentación «Quién engaño a Roger Rabbit» que ha resultado ser tan espectacular como la película, aunque, eso sí, mucho más participativo. También encontraréis las secciones habituales y las soluciones a otros tantos juegos, entre los que destacan: «Tuareg», una videaventura del estilo del mítico «Tir na nog» y «Netherworld» y «Dark Fusion» para que pongáis de nuevo a prueba vuestros nervios de acero y vuestros joysticks. ¡Recordar que el concurso sigue en pie! ¡Suerte y hasta el próximo mes!

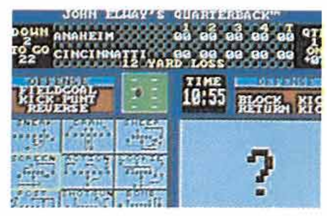
La redacción

En forma con Mastertronic

La popular compañía británica Mastertronic pretende ponernos en forma con sus próximos lanzamientos deportivos. Comenzaremos nuestro recorrido de forma y manera vibrante, practicando el baloncesto con «Slam Dunk»,un juego en el podremos realizar, entre otras cosas, pases, mates y robos de balón; todo ello animado por los aplausos de la multitud. Además el programa presenta la opción de jugar contra el ordenador o competir contra otro jugador. «Slam Dunk» estará disponible, dentro de muy poco, en Spectrum, Amiga, Commodore y PC.


«Slam Dunk» versión Commodore.


«California Golf» versión Commodore.


«Quaterback» versión PC.

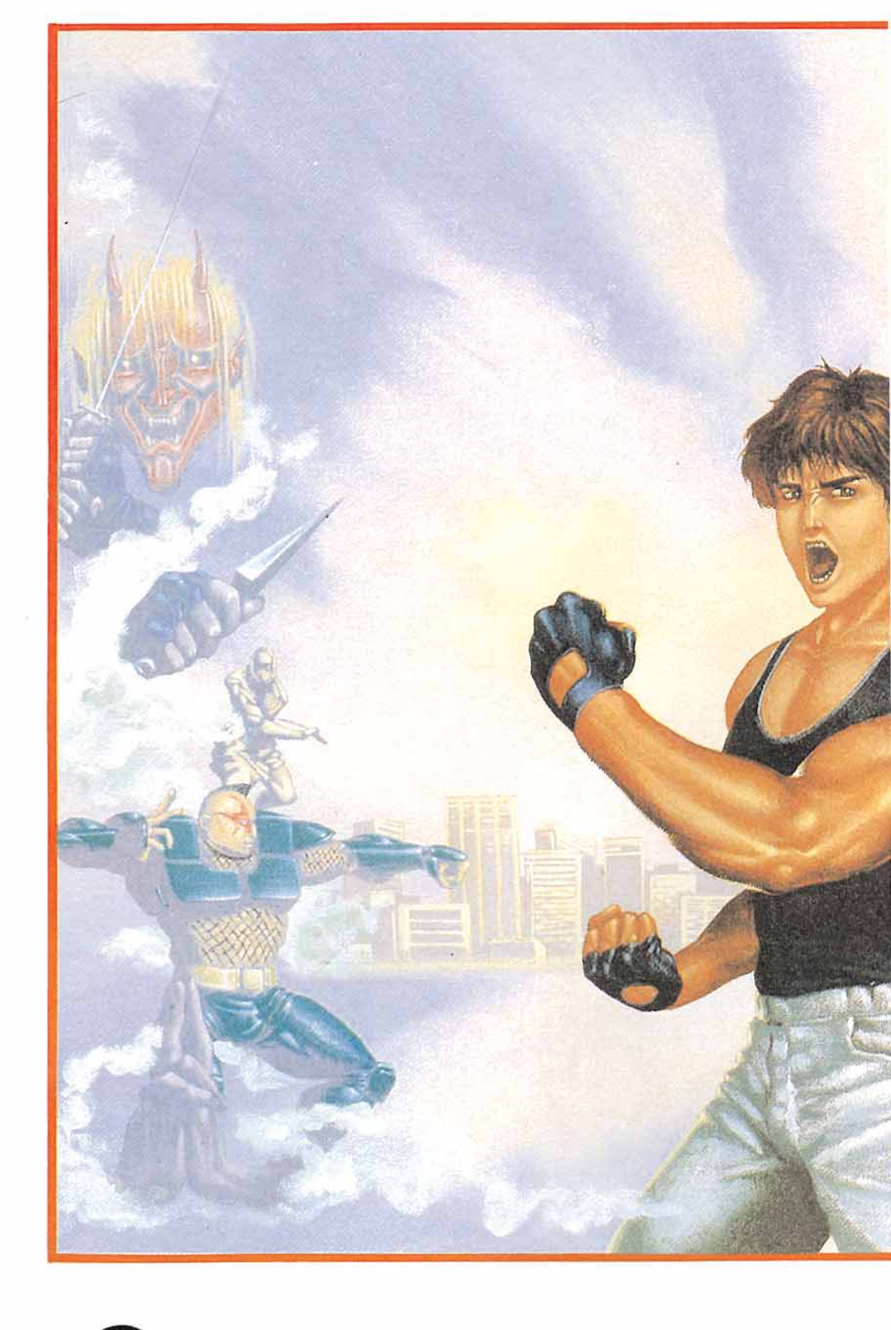
Tras el «match» de basket, nos podremos relajar con un partido de golf, con «California Golf», que llegará en las versiones de Commodore y PC. Nuestro recorrido deportivo finalizará de forma agitada con «Quaterback», que lleva a la pantalla un deporte tan poco prácticado en nuestro país como es el fútbol americano. «Quaterback» estará disponible en principio para Commodore y PC.

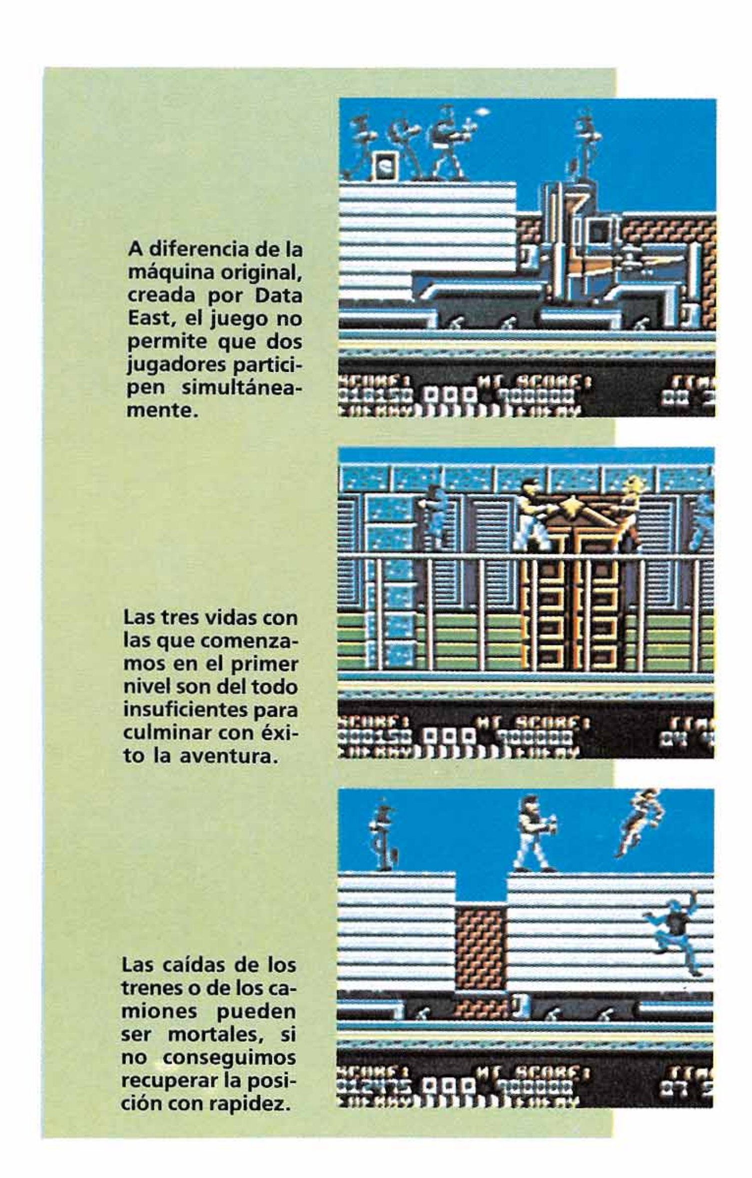
Por otra parte y dejando de lado las cuestiones deportivas, Mastertronic nos presenta «Tory Bizarre», que estará disponible en Commodore y Spectrum. La acción se desarrolla en una fábrica de juguetes, donde nuestro héroe deberá enfrentarse a éstos que han cobrado vida, conformando un auténtico y adictivo arcade.

DRAGON NINJA

OCEAN
Spectrum, Commodore, Amstrad. V.Comentada: Amstrad

De todas las máquinas recreativas que causaron furor durante el pasado año hay una, cuyo nombre resultará especialmente familiar a todos los aficionados que los juegos de artes marciales han cosechado en nuestro país: «Dragon Ninja», de Data East. Como era de esperar su enorme éxito no ha pasado desapercibido a las compañías de software, y así, de la mano de Ocean, nos llega ahora esta conversión llena de acción y violencia.




A diferencia de la máquina original, creada por Data East, el juego no permite que dos jugadores participen simultáneamente.

Las tres vidas con las que comenzamos en el primer nivel son del todo insuficientes para culminar con éxito la aventura.

Las caídas de los trenes o de los camiones pueden ser mortales, si no conseguimos recuperar la posición con rapidez.

Como es habitual, el programa responde al estilo, ya clásico, de este tipo de juegos, es decir, que respeta íntegramente sus dos principales lemas: «todos contra uno y uno contra todos», y «golpea hasta con las cejas a quienquiera que se interponga en tu camino, porque el hará lo mismo contigo»...

Esto es justamente lo que nos espera en todos y cada uno de los ocho niveles que componen nuestra misión: patadas, puñetazos, ninjas a «go-go» y todo un completo desfile de las más variadas escenas que podrían haber sido sacadas, perfectamente, de cualquier película de Bruce Lee.

El juego

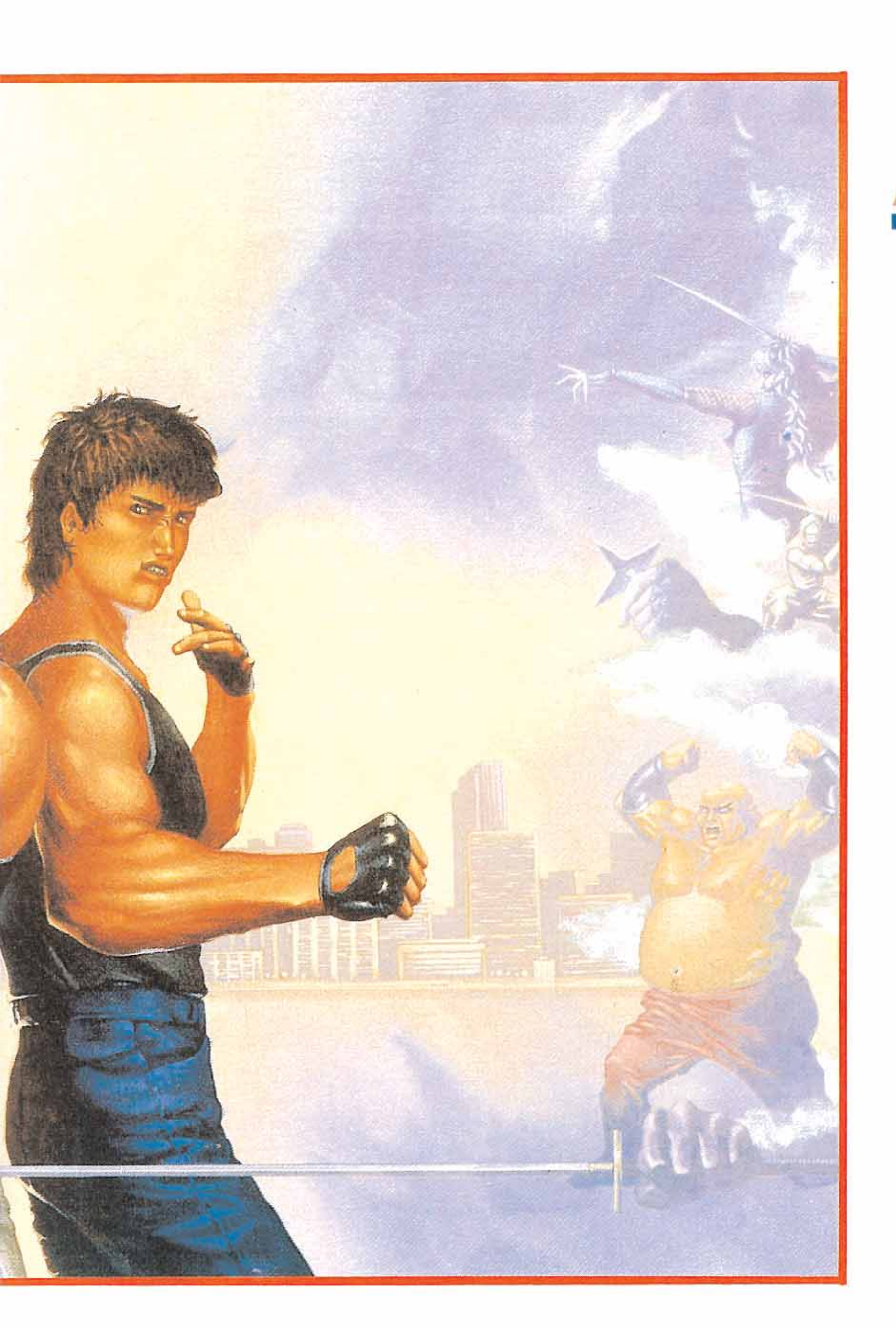
A diferencia de la máquina original que en su día creara Data East, el juego no permite que dos jugadores participen simultáneamente en la misión, por lo que deberemos aventurarnos en solitario, y sin más ayuda que la que nosotros mismos nos sepamos proporcionar, a través de ocho niveles repletos de acción.

Comenzamos el juego con tres vidas —cifra del todo insuficiente para culminar con éxito nuestra aventura— que podremos perder tanto si se agota por completo la barra de energía, que se encuentra situada en el marcador, como si no completamos el nivel, en que nos encontramos, dentro del límite de tiempo de que disponemos. Otra posible causa de que nuestro marcador de vidas descienda en una unidad pueden ser las caídas de los trenes o camiones en movimiento sobre cuyos techos se desarrollan algunos de los niveles; en realidad la caida no es mortal , lo que ocurre es que al llegar al suelo somos arrastrados hacia el borde de la pantalla y si no conseguimos subir de nuevo al vehículo perderemos una vida.

Al final de cada nivel y como es costumbre en prácticamente el cien por cien de los arcades que proceden de las máquinas recreativas, deberemos vérnoslas, cara a cara, con un enemigo especial que requerirá de un mayor número de golpes para ser derrotado, tras lo cual, accederemos automáticamente al siguiente nivel.

Los enemigos

En nuestro camino nos encontraremos con diferentes tipos de enemigos: des-



Acero en los puños, dinamita en los pies

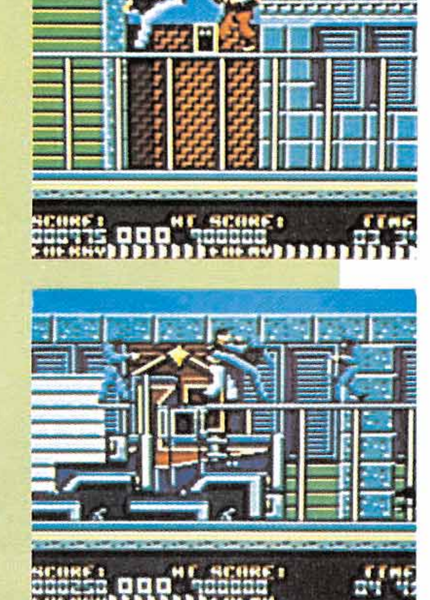
de típicos ninjas desarmados, a otros mucho más peligrosos que nos atacarán con espadas, shurikens y nunchakus, pasando por las felinas damas ninja y acabando con feroces perros, sin duda los más difíciles de combatir debido a su rapidez.

Mención aparte merecen los enemigos finales, que además de parecer sacados del más esperpéntico museo de los horrores, requieren una táctica especial para ser eliminados, ya que suelen moverse y atacar realizando movimientos cíclicos.

Sólo sus nombres ya pueden daros una idea de qué estamos hablando: el Gordo Lanza-Llamas, con el aliento más peligroso del mundo, el Gigante Blindado, que acostumbra a partir las nueces con el ombligo, o por poneros varios ejemplos, el terrible Olant Ninja, que posee la capacidad de multiplicarse en un completo ejército de ninjas a cual más fiero.

Las ayudas

Algunos enemigos al morir dejan en la pantalla ciertos objetos que pueden resultar de gran ayuda para el éxito de nuestra misión, para lo cual, lógicamente deberemos recogerlos. Entre ellos se encuentran unidades extra de tiempo y energía, así como las diferentes armas que portan los ninjas y que podremos recoger al ser estos eliminados. Sin embargo el uso de las armas es limitado , ya que se esfumarán de nuestras manos cuando perdamos una vida.



Algunos enemigos dejarán al morir ciertos objetos en la pantalla que pueden resultar de gran ayuda, si los recogemos.

En nuestro camino encontraremos diferentes tipos de enemigos, desde peligrosos ninjas perfectamente equipados, hasta feroces perros.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Dragon Ninja
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF38:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum< >5044 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,0
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Continuar siempre al morir";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF32,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD"!
",&8000:CALL &BF00
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,42,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,1B,80,3E,3D,32
,54,1D,3E,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,32,
7,15,C3,0,80
```

El final

Al final del nivel ocho, y tras eliminar al último -en este caso a la última- de los enemigos de final de fase, recibiremos el consabido mensaje de felicitación, en el que, entre otras cosas, se nos desvelará el verdadero objetivo de nuestra misión hasta entonces secreto... ¡rescatar al mismísimo presidente de los Estados Unidos! ¡Pero bueno!, ¿y entonces para qué tienen estos chicos a su invencible y todopoderoso Rambo?.

Bromas aparte, «Dragon Ninja» es una excelente conversión de una no menos formidable máquina, si bien, tanto a una como a otra, hay que reprocharles algo evidente: su notable escasez de originalidad. En fin, dejar esto a un lado y conformaros con la abundante ración de buenos gráficos y movimientos, acción desbordante, y emoción sin límite, que teniendo en cuenta los tiempos que corren, creemos que no es poco. ■

J.E.B

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		



¡Participa con nosotros en este fantástico viaje y gana más de 500.000 ptas. en premios!

1er PREMIO

HONDA Buggy G-300

- Motor Honda G-300 (4 tiempos)
- Cilindrada 272 cc (7 HP)
- Embrague centrífugo aut. Honda
- Dirección de rótulas
- Volante de competición
- Freno de disco
- Neumáticos de ancho especial

MEGA GAMES

P.V.P. 501.000 ptas.

2.º PREMIO

3.º PREMIO

KANGURO Y PANDA

Coches teledirigidos con Radiocontrol

- Amortiguadores hidráulicos
- Motor eléctrico • Servo dirección
- Neumáticos gran diámetro

BASES DEL CONCURSO

¡REALIZA CON NOSOTROS UN FANTÁSTICO VIAJE! PATROCINADO POR MEGAGAMES

Se trata de realizar un viaje partiendo de la ciudad URBANA (que se encuentra en el centro de la TARJETA CONCURSO y, después de recorrer las otras cuatro (ciudad del FRÍO, ciudad del CALOR, ciudad SUBMARINA y ciudad de la SELVA), regresar de nuevo a la ciudad URBANA. Para cubrir cualquier de los itinerarios elegidos harán falta los OBJETOS o medios de TRANSPORTE que están indicados en la TARJETA CONCURSO. En caso de no tenerlos, los OBJETOS pueden ser sustituidos por su valor monetario correspondiente. Cada OBJETO está valorado en 300 CRÉDITOS. Los medios de TRANSPORTE (JEEP, BARCA, CAMIÓN o ELEFANTE) no pueden ser sustituidos por nada.

El objetivo del juego es recortar y pegar sobre el tablero de concurso los elementos necesarios a seleccionar de entre lo que, durante cuatro meses, publicará la revista MICROMANÍA en forma de cupón.

No puede repetirse un trayecto ya realizado, a no ser en sentido contrario. Por ejemplo, si se ha ido de la ciudad de la SELVA a la ciudad del FRIO (utilizando para ello las BOTAS DE NIEVE) no puede volverse a recorrer ese camino a no ser en dirección contraria (es decir, desde la ciudad del FRIO a la ciudad de la SELVA y esta vez utilizando para ello el SALACOT o su equivalente en CRÉDITOS).

ADVERTENCIA

El reglamento del CONCURSO está inspirado en el del JUEGO del mismo nombre, pero no es exactamente igual.

En ningún caso podrán utilizarse elementos del JUEGO (cartas, etc.) para participar en el concurso. En el concurso sólo podrán incluirse los objetos, medios de transporte y billetes que se publicarán en forma de cupón, en el interior de la revista durante los meses de DICIEMBRE, ENERO, FEBRERO y MARZO.

LOS OBJETOS QUE INTERVIENEN EN EL JUEGO SON:

• Cantimplora • Traje veraniego • Botellas de aire • Gafas de buzo • Machete • Abrigo de piel de oso • Botas para nieve • Salacot.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE SON:

• Jeep • Camión • Barca de remos • Elefante.

¡Participa con nosotros en la realización de este fantástico viaje!

El concurso se desarrollará durante los meses de DICIEMBRE, ENERO FEBRERO y MARZO.

Cada mes te proporcionaremos varios elementos con los que podrás reconstruir este fascinante viaje buscando siempre los necesarios en cada trayecto. No olvides que puede haber elementos que no te valgan para nada y que puedes intercambiar con tus amigos.

Si participas enviando tu tarjeta de CONCURSO publicada en el mes de diciembre (no se admitirán fotocopias) debidamente resuelta podrás resultar premiado con uno de los premios que sorteamos ante notario entre los acertantes.

PREMIOS

1.º PREMIO: **UN KART.**
2.º PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**
3.º PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**

Estos premios recaerán, por sorteo ante notario, en tres de los concursantes que hayan completado correctamente el viaje, siguiendo el orden de extracción de los sobres (primer, segundo y tercer premio respectivamente).

Una vez hayas completado el viaje (no importa el orden elegido) explica en el espacio que hay reservado para ello el ITINERARIO que has realizado. Recorta las piezas adecuadas de los cupones y pégalas en los lugares que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar la tarjeta-CONCURSO rellena con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 31 de MARZO de 1989 (se considerará la fecha del matasellos), a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.
MICROMANÍA
APARTADO DE CORREOS 328
ALCOBENDAS. 28100 MADRID

IMPORTANTE:

No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra **«VIAJE A LO DESCONOCIDO»**. Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

HOBBY PRESS, S.A. no se responsabiliza de ninguna reclamación de cartas que no hayan sido entregadas por el servicio de correos o que lo sean con retraso.

El resultado de este sorteo se publicará en las páginas de la revista.

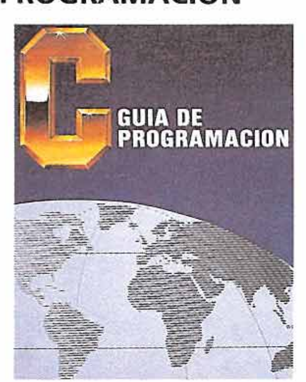
Cualquier reclamación por aspectos no contemplados en estas bases o por la correcta interpretación de las mismas, será resuelta inapelablemente por el criterio del Notario que dará fe de la realización del sorteo.

¡¡SUERTE!!

LIBROS

LENGUAJES

C:GUÍA DE PROGRAMACIÓN



199 págs. 2.809 ptas.

El C se está convirtiendo en uno de los lenguajes más populares para el desarrollo de programas de aplicación. Este texto nos muestra todas y cada una de las ventajas de este lenguaje, destacando especialmente por la claridad de las explicaciones, asequibles a un amplio número de lectores.

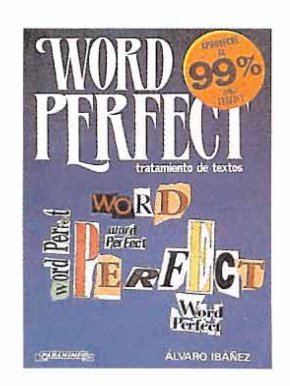
La estructura del texto es igualmente sencilla; cada capítulo contiene ejemplos de programas, que introducen, progresivamente, todos los conceptos del libro.

Jack Simon ***

D. Santos | NIVEL «C»

APLICACIONES PROFESIONALES

WORD PERFECT



347 págs. 2.600 ptas.

Nos encontramos ante un texto dirigido principalmente a los usuarios de este popular procesador de textos, con el que fin de conocer la utilidad y aplicación práctica de todas sus funciones.

El objetivo del libro es que cualquier persona, aunque no tenga conocimientos previos de informática, desarrolle en su totalidad las posibilidades del «Word Perfect».

Los estudios están basados en la versión 4.2 en castellano del procesador, pero pueden ser aplicados a otras versiones como la 5.0.

Álvaro Ibáñez **

Paraninfo | NIVEL «I»

*PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ****BUENO *****MUY BUENO
NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

Informe

HÉROES DE PAPEL

Son muchos los personajes que, surgidos de la mágica pluma de sus dibujantes, han llenado nuestros momentos de ocio, dejando en muchas ocasiones ese recuerdo entrañable que va más allá de los simples trazos sobre un papel. Pero ahora algunos de esos personajes han cobrado vida y han adquirido el movimiento que nunca tuvieron, convirtiéndose en protagonistas de nuevas aventuras en las que tú también tienes un papel importante.



● La utilización de un personaje famoso como protagonista de un juego implica en la mayoría de las ocasiones, una publicidad gratuita.

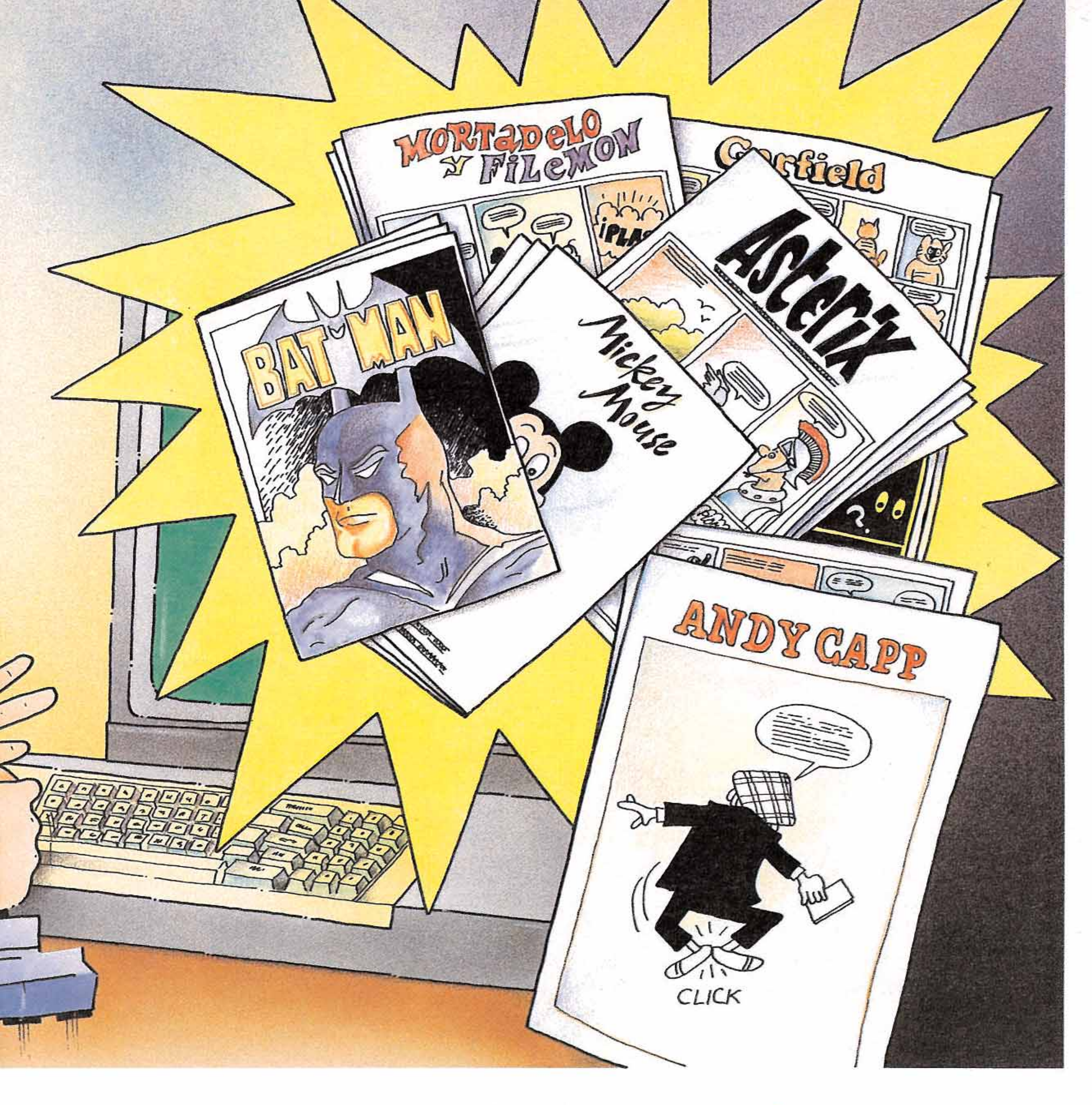
Los personajes de cómic han demostrado a lo largo de su breve historia que no son en absoluto patrimonio exclusivo de un determinado sector del público, que no están dirigidos solamente a los más jóvenes. El cómic es, en realidad, un fascinante fenómeno de nuestro tiempo, un nuevo arte que permite desarrollar sin barreras recursos expresivos difíciles de aplicar en otros medios.

Ha llovido mucho desde las primeras tiras de periódico, realizadas con métodos casi artesanales, hasta los sofisticados cómic underground que se han convertido paralelamente en expresión viva de nuestra cultura urbana. El cómic está ahí, es parte de una cultura orientada hacia lo visual que encuentra en estos personajes un campo ideal para la sátira y el entretenimiento.

Tardaron bastante los programadores en videojuegos en darse cuenta del mercado potencial que se escondía tras estos personajes. Siguiendo una trayectoria parecida a la descrita por las conversiones de grandes máquinas y las adaptaciones de películas taquilleras, los personajes de cómic fueron apareciendo lentamente en nuestros ordenadores al comprobar las casas de software que hacía falta recurrir a nuevos reclamos para inducir al usuario hacia sus productos, sobre todo teniendo en cuenta la cada vez más amplia oferta existente. La utilización de un personaje famoso como protagonista de un juego, una vez abonados los correspondientes derechos de autor, supone en la práctica totalidad de los casos una publicidad gratuita al garantizarse que el nuevo producto cuenta desde su aparición en el mercado con la popularidad derivada del personaje en cuestión. Por desgracia, algunos programas de este tipo han abusado de este detalle para dar forma a juegos de ínfima calidad que se han apoyado casi exclusivamente en el nombre de su protagonista sin cuidar todos los aspectos que deben estar siempre presentes en programas procedentes de compañías de prestigio.

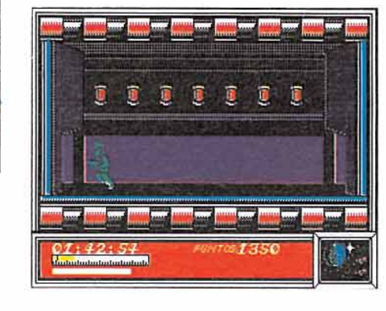
DESDE LAS PÁGINAS DE LOS DIARIOS

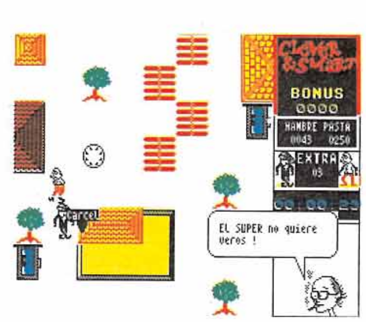
Garfield, producido por The Edge, es probablemente el mejor lanzamiento sobre un personaje que vio la luz en las tiras de los periódicos. Como ocurre en la mayoría de los juegos comentados en esta sección, nuestro gordo y cínico felino se convierte en protagonista de una compleja videoaventura en la que utilizar

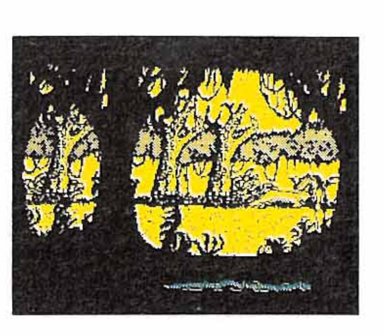


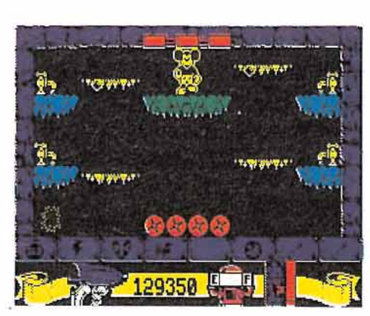
El cómic invade la pantalla











Muchos son los personajes que han cambiado su medio habitual por las pantallas de los ordenadores. Buena prueba de ello son «Garfield», «Dan Dare», «Mortadelo y Filemón», «Andy Capp», «Tarzán», «Mickey Mouse» y «Capitán América».

sabiamente los objetos dispersos por la casa y la ciudad. Este programa se muestra insuperable en la caracterización de los personajes y la similitud con los dibujos originales, dotándoles además de un movimiento real y francamente gracioso. La fidelidad a los aspectos que definen al protagonista es factor determinante a la hora de integrarnos plenamente en la historia, y aunque el nivel de dificultad sea a veces endiablado, siempre hay una solución lógica para salir de cualquier aprieto.

Andy Capp, de Mirrorsoft, es otra excelente videoaventura que no tiene nada que envidiar a la anterior, al menos en cuanto a dificultad. Basada en las desventuras cotidianas de un típico escocés, borracho y holgazán, no demasiado conocido en nuestro país, el juego utiliza una técnica dentro de escenarios bicolores similar a la empleada en Garfield para imitar dentro de lo posible las viñetas originales. En esta ocasión podemos complementar el control de Andy con un completo sistema de iconos que da paso de forma sencilla a las acciones más comunes relacionadas con la recogida y manipulación de objetos. Un excelente programa con unos gráficos sencillamente geniales que reflejan con total perfección todos los elementos del original.

Popeye, de DK Tronics, es un antiguo programa que fue injustamente tratado en su momento. Realizado por Don Priestley, autor de programas tan famosos como Flunky o The trap door, Popeye fue el primer juego en el que se utilizaron las revolucionarias técnicas de sprites que más tarde serían utilizadas en los juegos antes mencionados a base de personajes muy coloristas y de gran tamaño. La lentitud de movimientos derivada de este derroche a nivel gráfico fue al parecer la razón básica para el olvido de una excelente videoaventura que rompió moldes en su tiempo, siendo además pionera en el empleo de personajes famosos en juegos de ordenador.

SUPERHÉROES EN ACCIÓN

Las primeras apariciones de grandes héroes del cómic en nuestras pantallas se producen en las aventuras conversacionales creadas por Adventure International. **Spiderman** y **The Hulk** son dos programas de similares características que combinan por primera vez la calidad intrínseca de los lanzamientos de tan prestigiosa compañía con la incorporación de personajes famosos. En estos dos juegos y en otros lanzados con posterioridad, **La Antorcha Humana** y **La Cosa**, aparece la figura del Examinador Jefe, misterioso personaje que nos informa de nuestras misiones a la vez que nos propone complicados enigmas. Gráficamente no hay nada que reprochar a todos estos programas que, sin duda, estarán en el recuerdo de todos los buenos aficionados a las aventuras.

Batman, producido por Ocean, es por méritos propios uno de los mayores hitos en la breve historia del software. Olvidando por un momento la ventaja comercial que supone, sin duda, la incorporación de un personaje famoso, Batman fue concebido en su momento como una nueva reflexión sobre las aventuras tridimensionales intentando ir más allá de las altísimas barreras de calidad impuestas por los juegos de Ultimate. El resultado es un programa extraordinario con un gigantesco mapeado en el que la ambientación de decorados, personajes y enemigos raya en la perfección, sin olvidar la excelente movilidad con la que se dotó al protagonista. El objetivo general, encontrar las piezas del batimóvil desperdigadas por un enorme laberinto, da forma a un monstruoso arcade que supuso, sin duda, un paso casi definitivo en el campo del 3D. Algunos meses después, Jon Ritman utilizó las técnicas de Batman en un nuevo juego, Head over Heels, que creemos superó a su predecesor en casi todos los campos.

Mucho más reciente es otro programa con el que Ocean intenta explotar aún más la popularidad de este personaje. Estamos hablando de **Batman, the caped crusader,** una compleja videoaventura dividida en dos partes independientes en las que Batman tendrá que enfrentarse por separado con sus más peligrosos enemigos, el Pingüino y el Comodín. Sin embargo, poco o nada tiene que ver este programa con su homónimo, pues en esta ocasión se utiliza una perspectiva plana y frontal, a la vez que las escenas se superponen parcialmente intentando imitar la estructura de viñetas propias de los cómics originales. Una completa pantalla de selección contiene los iconos necesarios para manejar los numerosos objetos repartidos por el juego, la mayoría de los cuales tienen una utilidad bastante evidente que el jugador descubre casi por instinto.

Captain America in the Doom Tube of Dr. Megalomann puede jactarse de ser el videojuego con el nombre más largo de la historia. Olvidando esta curiosidad debemos señalar que este programa queda muy por debajo de la calidad demostrada por los juegos comentados hasta el momento. Con el objetivo de desactivar un misil cargado con un virus tóxico con el que el malo de turno amenaza a la humanidad, el programa es básicamente un arcade de habilidad dotado de cierta originalidad que, correcto en sus planteamientos, no hace honor a la fama de su protagonista. ▶

LIBROS

LENGUAJES

SPECTRUM: INTRODUCCIÓN AL CÓDIGO MÁQUINA



158 págs. 1.537 ptas.

Una nueva guía sobre el Spectrum, a través de la cual podremos profundizar algo más en este ordenador, y comenzar a programar en Código Máquina. Además pretende un segundo objetivo que consiste en mostrar la potencia y velocidad de este lenguaje.

Dirigido especialmente a quienes no tengan demasiados conocimientos sobre el tema, su claridad contribuye a aumentar el interés para los menos iniciados.

Ian Sinclair **

D. Santos | NIVEL «I»

LENGUAJES

MANUAL DE TURBO PASCAL PARA LAS ENSEÑANZAS MEDIAS



518 págs. 1.590 ptas.

Un texto que pretende enseñarnos a programar, utilizando para ello el Pascal, a través de uno de los más potentes compiladores del mercado.

Además de adentrarnos en el mundo de la programación también nos ayudará a la hora de resolver problemas de distintas materias, como matemáticas o física.

La estructura de los capítulos es eminentemente práctica. Comienzan con los elementos teóricos con los que posteriormente resolver los programas ejemplos.

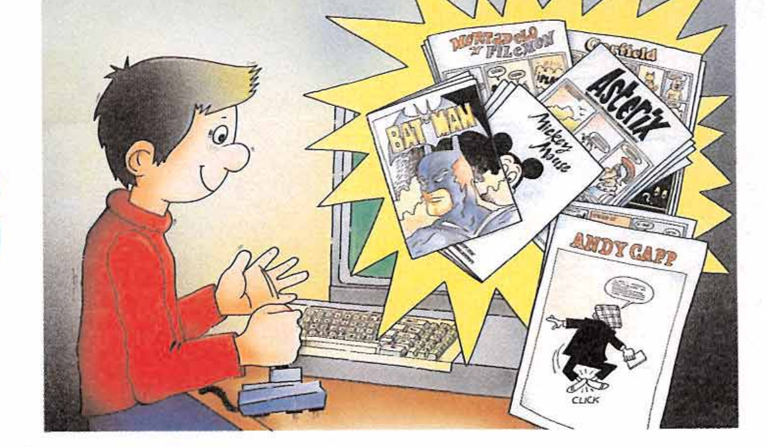
V. Trigo/A. Camacho ***

Anaya | NIVEL «I»

•PÉSIMO **FLOJO** **NORMAL** ***BUENO** ****MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

Informe

HÉROES DE PAPEL



● Los personajes de cómic fueron apareciendo en nuestros ordenadores al comprobar las casas de software que hacían falta nuevos reclamos.

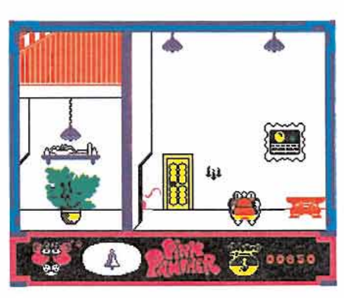
El cómic invade la pantalla

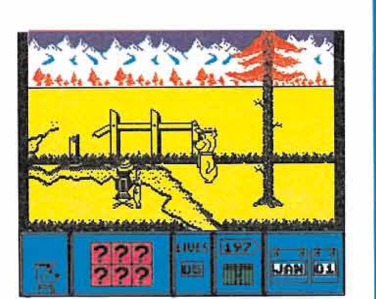
DE TODO UN POCO

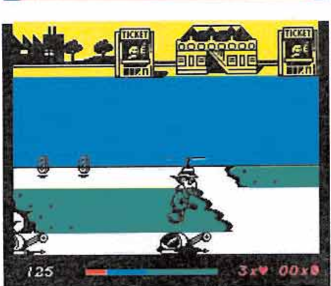
DanDare llega a nuestros ordenadores de la mano de Virgin y lo hace con todos los honores mediante un programa en el que la rapidez y suavidad de movimientos se convierten en elemento principal, sin olvidar los excelentes decorados que ambientan la puesta en escena. El objetivo del piloto del futuro es forzar la autodestrucción de un asteroide lanzado por el malvado Mekon contra la Tierra, recogiendo para ello las llaves que permiten el acceso a nuevos sectores. Con la novedad de presentar todos los mensajes traducidos al castellano, DanDare se convierte en un estupendo arcade que engancha al jugador desde el primer momento.

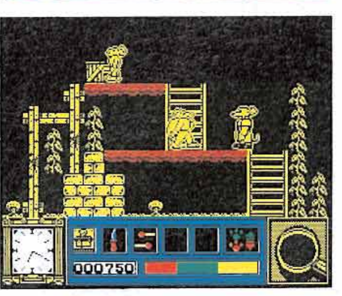
No podía faltar en esta relación el personaje que luego cobrará gran popularidad con su salto a la gran pantalla. Estamos hablando de **Tarzán,** el inolvidable rey de la selva que comenzará su andadura en las páginas de los cómics, y fue Martech la encargada de llevarle a las pantallas de nuestros ordenadores. Haciendo honor a las características del personaje el movimiento ha sido extremadamente cuidado para ofrecer una respuesta ágil a los controles, a la vez que se intenta plasmar con fidelidad el ambiente húmedo y sombrío de la selva. Podemos resumir por tanto que el aspecto gráfico ha sido especialmente cuidado, combinando además dósis exactas de acción con una constante puesta a prueba de nuestras capacidades de orientación.

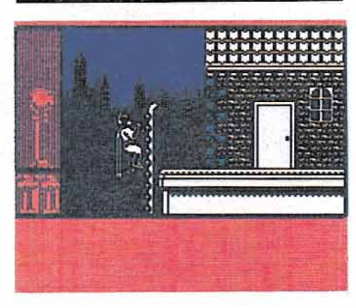
Asterix y el caldero mágico, de Melbourne House, es, probablemente, la aproximación más rigurosa realizada sobre un personaje de cómic. Con la seguridad que supone dar vida a uno de los personajes más conocidos en este campo, se realizó un juego sorprendente a nivel gráfico, pues el colorido de los escenarios se acerca de forma inimitable al diseño original, sin olvidar la perfecta animación de los protagonistas. Algunos problemas bastante evidentes como la lentitud con la que se forman las pantallas pueden ser pasados totalmente por alto si observamos en conjunto el resultado final, un excelente juego que no desentona con la fama de esa aldea de irreductibles galos que resiste, ahora y siempre, al invasor.











De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Pink Panther, Yogi Bear, Inspector Gadget y Basil the great mouse detective.

Mortadelo y Filemón son los personajes con los que la producción española se ve representada en el mundo de los videojuegos, y es la compañía alemana Magic Bytes la encargada de adquirir los derechos de autor de nuestro genial Ibáñez para crear un juego original y sorprendente que, por suerte, fue traducido a nuestro idioma antes de iniciarse su comercialización. Tal vez el mejor elogio que se puede hacer sobre este programa sea decir que no se parece en nada a otros juegos aparecidos con anterioridad, pues combina magistralmente la estrategia con la acción y la habilidad a través de infinidad de pequeños retos siempre distintos y originales. Casi todos los elementos de los tebeos han sido plasmados en este juego, acercándonos de este modo a los personajes españoles con mayor proyección internacional.

Y no podía faltar en esta lista el personaje probablemente más entrañable y querido, el pionero de los dibujos animados que comenzó también su andadura en las tiras de los periódicos hace ya más de cincuenta años. Estamos hablando de **Mickey Mouse,** el pequeño ratón que, por suerte o por desgracia, se fue sofisticando con el paso de los años hasta convertirse en algo muy distinto a lo que fue. Por suerte para los nostálgicos, Gremlin escogió para su juego uno de los «looks» más antiguos de Mickey, convirtiéndole en protagonista de un arcade ambientado entre conflictos de magia y brujería que harán recordar a más de uno las maravillosas escenas de «Fantasía». La originalidad del programa viene probablemente de la inclusión de una serie de subjuegos intercalados dentro de la acción principal que dan un toque de variedad a un desarrollo que puede hacerse pronto monótono dada la similitud de pantallas y planteamientos. Los gráficos cumplen con decoro su cometido, lo que no es poco.

MÁS ALLÁ DE LA CÁRCEL DE PAPEL

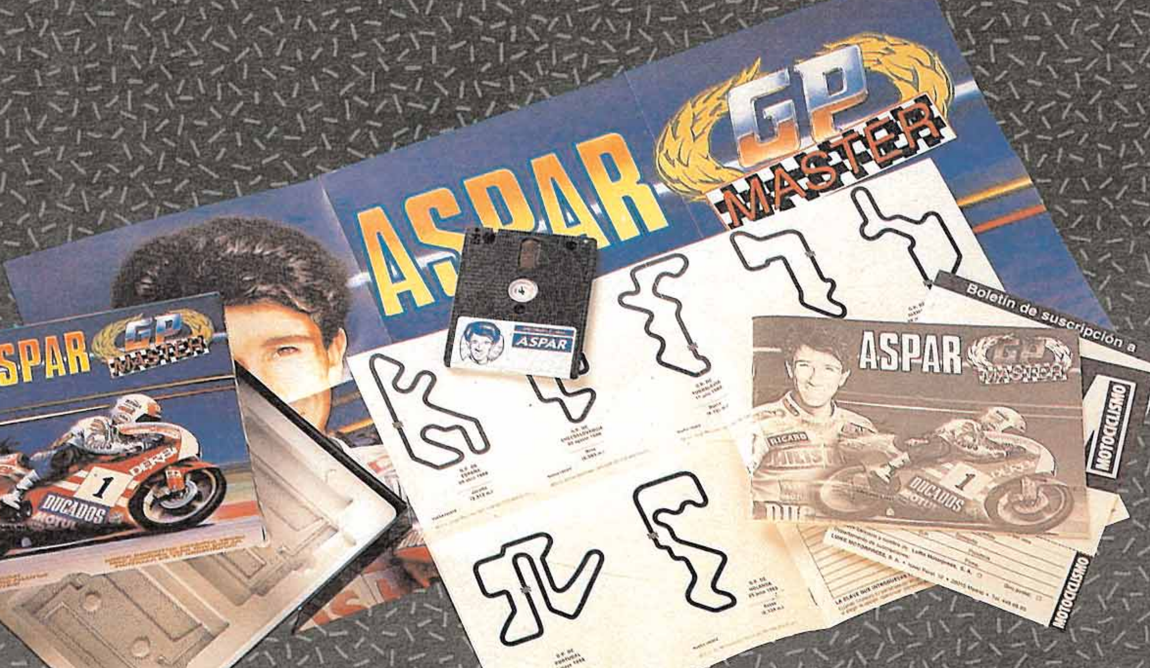
Nos queda por comentar un grupo de programas que se apartan de los objetivos de este artículo, pues utilizan personajes que alcanzaron la fama no sobre las páginas de los cómics, sino sobre los dibujos animados. Pero dado que la mayoría de ellos fueron versionados con mayor o menor éxito en las publicaciones impresas, haremos al menos una pasada general sobre ellos, destacando sin duda a **La Pantera Rosa,** llevada a una original historia sobre robos y sonámbulos de la mano de Magic Bytes. Dos compañeros inseparables, el coyote y el correcaminos, se convirtieron en los protagonistas de **Road Runner,** divertido arcade de US Gold que refleja con acierto las desventuras del hambriento coyote. Peor suerte corrieron los Picapiedra, pues el programa con el que Quicksilva les trasladó a nuestros ordenadores, **Yabba Dabba Doo,** no estuvo a la altura de la fama de sus protagonistas. Sin embargo, Grandslam acaba de lanzar un nuevo programa destinado a las máquinas de 16 bits, **The Flintstones,** que parece haber colocado por fin a tan famosos personajes en el lugar que se merecen.

También han desfilado por nuestras pantallas el oso Yogi (**Yogi Bear,** producido por Piranha), el **Inspector Gadget** (de la mano de Melbourne House) y **Basil, the great mouse detective,** versionado por Gremlin sobre el original de Walt Disney. Todos ellos y algunos más son vivas muestras del impacto de la imagen a través de su aspecto más lúdico e imaginativo, fragmentos de ilusión hechos dibujos que han entretenido a chicos y grandes a lo largo de varias décadas. Es una nueva literatura que, basada en lo visual, se ha convertido en un nuevo medio de expresión presente diariamente en nuestra vida cotidiana. ■

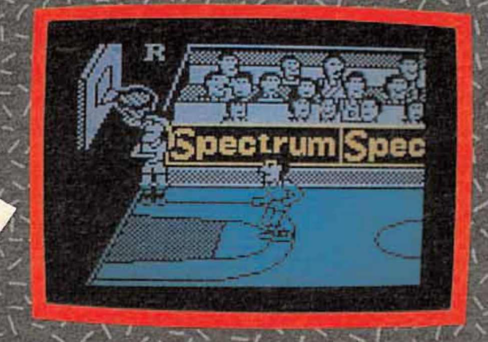
¡VIDEO-JUEGOS A LO GRANDE!

* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *

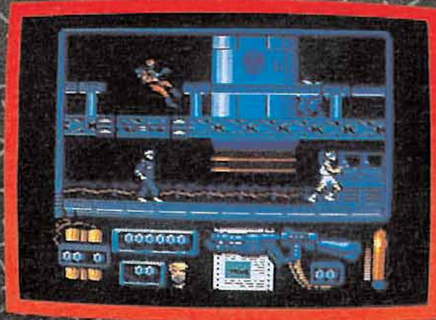
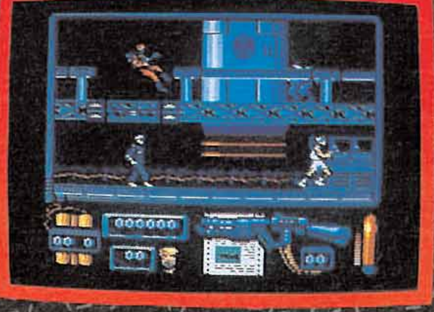
* ASPAR * LO MEJOR DE DINAMIC * NAVY MOVES *



CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM · AMSTRAD · MSX · PC



CASSETTE: 1200.-
DISCO: 2250.-
SPECTRUM · AMSTRAD · CBM · MSX

CASSETTE: 875.-
DISCO: 1750.-
SPECTRUM · AMSTRAD · MSX

¿Se te quedan pequeños tus video-juegos?. Dinamic, ha creado para ti un nuevo concepto: los video-juegos a lo grande. Más completos y mejor hechos... ¡Gigantes!.

Como Aspar GP Master, todo un alarde de realismo. La simulación deportiva definitiva.

Como lo Mejor de Dinamic, una antología de éxitos en esencia. ¡Irrepetible!.

O como Navy Moves, la misión más arriesgada en las aguas del Pacífico que pondrá a prueba tu valor.

Con completos Manuales de instrucciones, para que sepas a que atenerte. con magníficos posters de tus héroes favoritos... Y mucha sorpresas más.

Nunca nadie dió tanto por tan poco.

A partir de ahora lo único pequeño será tu ordenador.

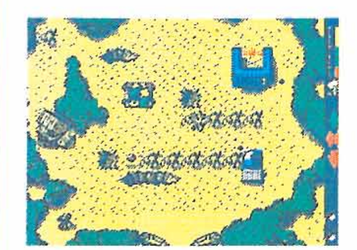


PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID,
VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11
(NUEVO TELEFONO)

FLASH

Score 3020

Por nuestras pantallas han desfilado en más de una ocasión, programas inspirados y basados en las populares máquinas de «Pinball». Topo Soft ha querido aportar su granito de arena a este género con «Score 3020», aunque en esta ocasión los cientos de detalles novedosos dan al juego un aire completamente diferente. Nuestro objetivo será



destruir una gigantesca máquina, situada al final de varias fases, en las que además de buscar las salidas deberemos enfrentarnos con los obstáculos móviles que impiden nuestro paso. Una de las principales innovaciones del juego es la bola, cargada con una potencia radiactiva que condiciona su efectividad y que disminuye o aumenta en función de los objetos que aparecen en el juego. «Score 3020» estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.

Novedades Hewson

Tras la calma que ha caracterizado a los primeros meses del año, las compañías de software parecen haber despertado de su letargo y se apresuran a presentar sus lanzamientos. Prueba de ello ha sido la presentación hace unos días de un nuevo programa de Hewson llamado «Storm-

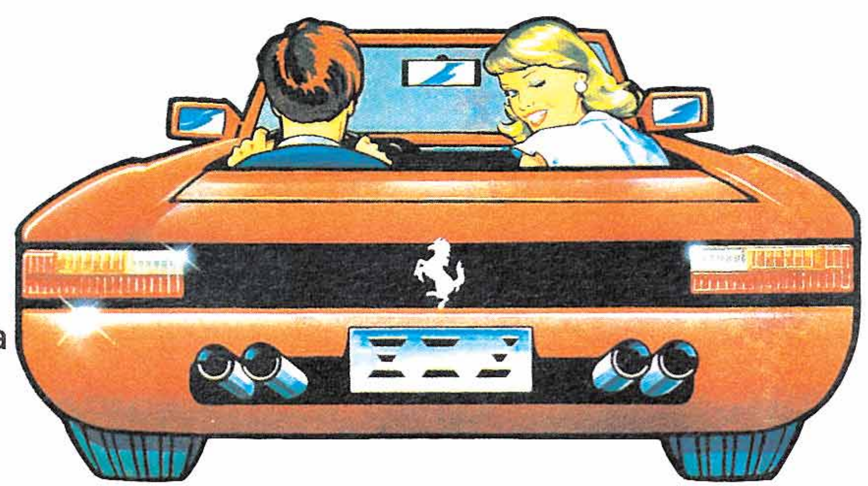


lord». Éste es el último trabajo del genial Raffaelle Ecco, autor de Cybernoid, Cybernoid II y Exolon entre otros. Su argumento nos traslada al país de Stormlord, asolado por una malvada reina. La misión de nuestro héroe será derrotar a la reina y devolver la paz perdida. El programa nos llegará en las versiones Spectrum, Amstrad y Commodore, para posteriormente aparecer en los formatos de Atari y Amiga.

Entrevista

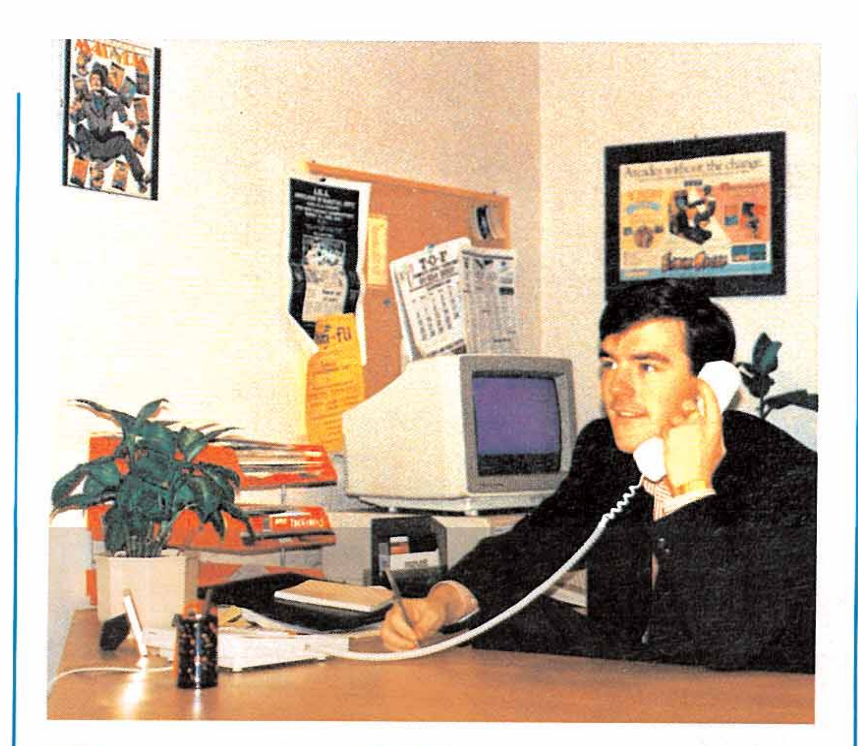


Cuando un equipo de programadores consigue desarrollar un juego de calidad excepcional, que en teoría contenga en sí mismo todos y cada uno de los elementos claves para convertirse en un éxito, no siempre los resultados finales están a la altura de la calidad ofrecida; factores como marketing o distribución condicionan la venta como a cualquier otro producto del mercado de consumo. Gracias al genio de Fergus McGovern, Probe Software ha conseguido combinar sabiamente todos los elementos que influyen en el juego comercial, dando vida a una sólida compañía de programadores centrada única y exclusivamente en el desarrollo de software.



Hace aproximadamente cuatro años Fergus McGovern, junto con otros tres socios, fundó Probe Software. Algún tiempo después compró todas las acciones de sus socios y se convirtió en el director único de una compañía que había conseguido por méritos propios cierta popularidad. PROBE SOFTWARE es básicamente una compañía de desarrollo de juegos; éstos han sido publicados por los más conocidos editores del Reino Unido, entre los que se incluyen U.S. Gold (Out run), GO! (Trantor), Activision (Enduro Racer), y más recientemente Firebird (Savage).

Las oficinas de Probe están situadas en un bloque de apartamentos en las afueras de Londres; la compañía emplea a 72 programadores y artistas gráficos. Hace unos días Micromanía tuvo oportunidad de charlar con Fergus para intentar conocer algo más sobre una de las más prolíficas compañías del Reino Unido.



Fergus Mcgovern

MM.—¿Puedes hacernos un resumen de la historia de la compañía?

FM.—*Originariamente la misión de PROBE era fabricar y publicar nuestra propia gama de productos. Empezamos con veinticinco títulos entre los que se incluyen «Devil's Crown» para Amstrad, que fue nuestro primer éxito, «Defender», para Commodore, y «Mantonix» en la versión Spectrum, que también vendió muy bien.*

MM.—¿Cómo surge la idea de hacer un juego? ¿Se ponen en contacto con vosotros los editores de software con una idea fija o sois vosotros los que les vendéis vuestras ideas?

FM.—*En realidad no hay una regla fija, algunas veces, como en el caso de «Out Run», es el editor quien contacta con nosotros para pedirnos la conversión, pero en otras ocasiones nosotros concebimos la idea del juego en nuestros estudios, la trabajamos en un 60%, más o menos, y la vendemos a un editor que esté interesado, como ocurrió con «Savage». Esta segunda alternativa representa un gran riesgo para una compañía como Probe, ya que implica dedicar muchas horas de trabajo a un proyecto antes de tener la certeza de que será publicado.*

MM.—¿Por qué habéis elegido seguir el camino de desarrollo de software en lugar de continuar publicando vuestro propio material?

FM.—*Desde el principio en nuestra compañía estaba patente que poseíamos las cualidades necesarias para escribir software de diversión de primera clase, pero que otras casas de software más establecidas tenían mejor sistema de marketing y distribución, así que decidimos delegar a alguien para que controlara esta fase de nuestro negocio. Ahora pagamos a expertos que llevan este tema y estamos contentos de los resultados.*

MM.—¿Tenéis especial lealtad a alguna casa importante de software?

FM.—*Concretamente no, aunque si creemos que una compañía determinada ha tratado previamente con acierto algún producto nuestro, tendemos a contratar a esa compañía de nuevo. Sin embargo, no hay reglas concretas, supongo que US Gold es la compañía con la que antes contactamos si tenemos que vender un producto, pero no hay firmado ningún acuerdo con ellos.*

MM.—¿En qué otros productos estáis trabajando ahora mismo?

FM.—*Estamos haciendo «Out run 2» para US Gold. Va a ser un programa sensacional; los efectos sonoros son fenomenales, hemos contratado a un músico para que trabaje exclusivamente para nosotros.*

MM.—¿Es difícil encontrar un equipo de colaboradores de calidad?

FM.—*En realidad es bastante difícil, hay gran cantidad de programadores buenos, pero los músicos y los artistas gráficos de calidad son escasos.*

MM.—¿Váis a seguir desarrollando software para los ordenadores de 8 bits?

FM.—*Sí. Ahora desarrollamos software tanto para los ordenadores de ocho como de 16 bits, y no tenemos planes de abandonar nuestro trabajo en el mundo de ocho bits, aunque parezca que el futuro esté más allá.*

MM.—¿Qué tipo de juegos consideras que serán importantes en los meses venideros?

FM.—*Cualquier juego que suponga o incluya una simulación deportiva, ha sido hasta ahora muy bien recibido por los usuarios habituales de juegos, y por ello no veo ninguna razón por la que no siga siendo así en un futuro inmediato; como nota anecdótica puedo contarte que nosotros hicimos un programa llamado «Ninja Scooter Simulator» que consideramos bueno, pero no genial y, sin embargo, se vendió como rosquillas. También creo que las conversiones de máquinas recreativas seguirán vendiéndose en grandes cantidades.* ■

Alan Heap



ABIERTO DE LUNES A SABADOS
DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

COCO NUT



POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 248 54 81

SPECTRUM

PAK ERBE 88	1.990
AFTER BURNER	1.200
ARTURA	875
ARNHEM	650
ASPAR G.P. MASTER	875
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA-CIELO	995
ASTRONOMIA-TIERRA	995
ABADIA/SOL NEGRO	875
A.T.F.	1.200
ARKANOID II	875
AMOOS PUF	875
ARCTIFOX	875
BARBARIAN II	875
BIG BOX	1.990
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BATMAN 2	875
BATTLE OF ENGLAND	650
BUBBLE BOBBLE	1.500
BATTLE SHIP	875
BISMARK	2.200
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
CRAZY CARS	880
CALL ME PSYCO	875
CONFLICT 1	2.200
CONFLICT 2	1.800
COLECCION ULTIMATE	1.995
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CROSSWIZE	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSUSS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CYBERNOID 2	875
CYBERNOID	875
COMBAT SCHOOL	875
DRAGON NINJA	1.200
DARK FUSION	875
DARK SPECTRE	1.800
DARK SIDE	875
DALEY THOMSON 88	875
DREAM WARRIOR	875
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUNSTICK)	1.200
EXPLODING FIST +	875
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
FOXX FIGH BACK	875
FNDEZ. MUST DIE/TETRIS	875
FRONTIERS	1.200
F. MARTIN BASKET	1.500
GI HERO	875
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GUNSHIP	2.200
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA VAJILLAS	875
GUTZ	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GALLIPOLI	2.200
GUADALCANAL	880
GOODY	875
GRYZOR	875
HELL FIRE	875
HABILITY	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
HERCULES	875
IKARI W./OVERLANDER	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
IMPACT	875
KARNOV	880
LAST NINJA 2	1.450
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVE I LET DIE	1.200
LA CORONA	875
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MAD MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MASK TWO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NAVY MOVES;	875
NETHERWORLD	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGUEL MANSELL	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
OVERLORD (WAR GAME)	2.400
OTAN ALERTA	650
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
PARIS-DAKAR	875
POST MORTEM	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PROHIBITION	1.200
PHM PEGASUS	875
PEGASUS BRIDGE	2.400
PSYCO SOLDIER	875
PETER BEARDSLEY	1.200
RETORNO DEL JEDI	1.200
R-TYPE	1.200
RAMBO III	875
ROCKN ROLLER	875
RATAS DEL DESIERTO	650
ROBOCOP	875

SPECTRUM

ROAD BLASTER	875
RENEGADE II	875
RENAUD	1.200
ROADWARS	875
RASTAN	875
ROLLING THUNDER	875
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO/ABADIA	875
SAVAGE/SOLDIER OF FORT	875
SKATEBALL	875
SHOOT OUT	875
S. OF FORTUNE/SAVAGE	875
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SABRINA	1.200
STRIP POKER II	875
STREET FIGHTER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SDI	1.200
SKATE CRAZY	875
SORCERER LORD	2.600
SENTINEL	875
SILENT SHADOW	875
SALAMANDER	875
STREET BASKET	875
SIDE ARMS	875
TUAREG	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
THOR	880
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
TETRIS	875
TRANTOR	875
TOBRUK	2.200
TRUBO GIRL	875
TAI PAN	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME S.S. (128)	875
XOR	875
19	1.200
1943	875
3D GAME MAKER	1.500
4×4 ROAD RACING	875
6 PAK 3	1.200
7 MAGNIFICOS (8 JUEGOS)	2.200

SPECTRUM +3

MULTICACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	11.900
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ATF	2.750
ATROG	2.750
ARKANOID II/PLATOON	2.250
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BUGGY BOY	2.250
BEYOND ICE PALACE	2.250
CRAZY CARS	2.200
COLECCION DINAMIC 2	2.250
COLECCION ULTIMATE	3.200
CARVALHO	1.750
COLOSSUS CHESS 4	2.800
CALIFORNIA GAMES	2.500
DARK SIDE	1.950
E. BUTRAGUEÑO	1.900
FRONTIERS	2.750
F. MARTIN BSKET	1.750
GUNSHIP	3.200
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GUERRA VAJILLAS	1.750
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA/TURBO GIRL	2.250
MUTAN ZONE	2.250
MORTADELOY FILEMON	1.750
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MEGANOVA/CAP. SEVILLA	2.250
NAVY MOVES	1.750
OVERLANDER	2.250
PAK ERBE 88	3.200
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PHANTIS/FREDDY h	2.250
PROHIBITION	2.750
RENEGADE 2/RENEGADE	2.250
SOL NEGRO	2.250
SILENT SHADOW/MAD MIX G	2.250
tERRAMEX	2.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRANSFER + 3	2.500
TIME OUT	1.750
TURBO GIRL	1.750
VENOM/NORTH STAR	2.250
3D GAME MAKER	2.250
19	2.250
JOYSTICK KONIX +2+3	2.800
JOYXTICK ZERO-ZERO +2+3	1.800
GUN STICK	6.900

MATERIAL SPECTRUM

KEMPSTON MHT	2.200
KEMPSTON DANNER	1.800
MULTIJOYSTICK	3.800
PHOENIX III-3	6.500
INTERFACE CENTRONICS	9.500
RATON KEMPSTON	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.800
CABLE CASETE +3	1.200
CABLE JOYSTICK +2+3	1.200
CABLE ANTENA	600
GUN STICK	6.900

AMSTRAD

PAK ERBE 88	1.990
ASPAR G.P. MASTER	875
ATF	1.200
ARTURA	875
ABADIA/SOL NEGRO	875
ALTERNATIVE W. GAMES	875
ARCTIFOX	875
AFTER BURNER	1.200
ABRACADABRA	880
ASTRONOMIA	1.800
ANDY CAPP	875
BIG BOX	1.990
BATMAN 2	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	875
BUGGY BOY	875
BEYOND ICE PALACE	875
BATTLE SHIPS	875
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
CAPITAN SEVILLA	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CYBERNOID 2	875
COLOSSUS CHESS 4	1.400
CARVALHO	875
CRAZY CARS	880
CAD 3D	2.300
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
DRAGON NINJA	1.200
DARK FUSION	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
EL EQUIPO A	1.200
EL EQUIPO A (GUN STICK)	1.200
EL PODER OSCURO	875
EXITOS PROEIN 2	1.450
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EL CID	875
FNDEZ. MUST DIE/TETRIS	875
F. MARTIN BASKET	875
FLYING SHARK	1.500
GUSNSHIP	3.200
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GEE BEE AIR RALLY	880
GUERRA VAJILLAS	880
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	880
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
HUMPHREY	875
HERCULES	875
HMS COBRA	2.000
INSIDE OUTING	875
IKARI W./OVERLANDER	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
LOS PICAPIEDRA	1.200
LIVI I LET DIE	1.200
LAST NINJA 2	1.450
MOTOR BIKE MADNESS	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MICKEY MOUSE	875
MAD MIX GAME	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
NAVY MOVES	875
NIGHT RIDER	1.200
NEATHERWORLD	875
NIGEL MANSELL	875
OVERLANDER/IKARI W.	875
OUT RUN	1.200
OPEN GOLF	875
PARIS DAKAR	875
PUNK STAR	875
PETER BEADSLEY	1.200
PAK OF ACES	875
PIMBALL	875
PROHIBITION	1.200
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
QUAD	995
¿QUE? JUEGO PREGUNTAS	1.595
RETORNO DEL JEDI	1.200
R-TYPE	1.200
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
ROAD BLASTER	875
ROCK'N ROLLER	875
RENEGADE 2	875
RENAUD	1.200
RED OCTOBER	875
SAVAGE	1.200
SOOTLAND	1.200
SOOTLAND (GUN STICK)	1.200
SOL NEGRO	875
STRIP POKER II	875
STREET FIGHTER	875
SUPER SKY	880
SPACE RACER	995
SAMURAI WARRIORS	875
SALAMANDER	875
SKATE CRAZY	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
STRET BASKET	875
SENTINEL	875
TUEREG	875
TECHNOCOP	875
TERRORPODS	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875

AMSTRAD

THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TETRIS	875
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THEATRE EUROPE	1.200
TOUR DE FORCE	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WHERE TIME S.S.	875
WELLS I FARGO	875
WESTERN GMES	875
XOR	875
1943	875
4×4 ROAD RACING	875
6 PAK 3	1.200
500 CC G. PRIX	995
720°	875
ADVANCED ART STUDIO	8.400
ART STUDIO	5.500
ASPR G.P. MASTER	1.750
ASTORNOMIA	2.950
ABRACADABRA	2.200
ASTERIX	2.450
ATF	2.750
ATROG	2.500
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	1.750
BIG BOX	2.950
BUGGY BOY	2.250
BLACK BEARD/MAD MIX G	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
CAPITAN SEVILLA	1.750
CYBERNOID II/THUNDERBLADE	2.250
COLECCION DINAMIC 2	2.250
CRAZY CARS	2.200
COLOSSUS CHESS 4	2.800
CAD 3D	5.500
CARVALHO	1.750
BARK SIDE	1.950
DESPERADO/SURVIVOR	2.250
E. BUTRAGUEÑO	1.900
EXITOS PROEIN 2	2.495
F. MARTIN BASKET	1.750
FLYING SHARK	2.500
GUNSHIP	4.300
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GARFIELD	1.750
GUADALCANAL/H. FRONTIER	2.200
GOODY/LAST MISSION	2.250
GAUNTLET II/720°	2.250
HMS COBRA	3.500
INDIANA J./RYGAR	2.250
LAST NINJA 2	2.400
LUCKY LUCK	1.950
LIVE I LET DIE	2.250
MATCH DAY 2/PH. CLUB	2.250
MORTADELO/P. PANTHER	2.250
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MOTOR BIKE MADNESS	1.750
OVERLANDER	2.250
OUT RUN	2.250
OPEN GOLF	2.250
PETER BEARDSLEY	2.750
PIMBALL	2.250
PUB GAMES	1.750
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PHM PEGASUS	1.750
¿QUE? JUEGO DE PREGUNTAS	2.950
R-TYPE	2.200
RED OCTOBER	2.750
RENEGADE/WIZBALL	2.250
RENAUD	2.750
REX HARD	2.250
STREET FIGHTER/R. BLASTER	2.250
SAVAGE	2.250
SOL NEGRO	2.250
S. BASKET/IMP. MISSION 2	2.250
TIGER ROAD&1943	2.250
TUAREG/SILENT SHADOW	2.250
TECHNOCOP/MICKEY MOUSE	2.250
TERRORPODS	1.750
TETRIS	2.250
TERRAMEX	2.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRAP DOOR 2	1.950
TRIVIAL SURSUIT	2.750
TURBO GIRL	1.750
XOR	1.750
WIZAR WARZ/CYBERNOID	2.250
WELLS FARGO/ROCKN R	2.250
500 CC G. PRIX	2.200
6 PAK 3	2.950

MATERIAL AMSTRAD

10 DISCOS 3'' AMSOFT	4.850
10 DISCOS 5.25'' DC.DD.	800
ARCHIVADOR 5.25'' 100 U	2.800
ARCHIVADOR 5.25'' SPACE	4.200
ARCHIVADOR 3'' 50 U	2.800
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000
SINTETIZADOR VOZ (CPC)	9.400
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12.500
MODULADOR-TV «M-1»	9.800
CONVERTIDOR MONITOR TV	21.900
CINTA IMPRESORA PCW	1.200
CINTA DMP 2000-3000	950
CINTA DMP 4000	1.800
CABLE CASETE 6128	1.200
CABLE 2 JOIXTICK (CPC)	2.200
CABLE PROLONGADOR 464	1.500
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CABLE CENTRONICS	1.600

PC 1512-1640 Y COMPT.

APOLLO 18	5.000
ALGEBRA I	7.000*
ALGEBRA II	7.000*
ASTERIX	2.450*
AJEDREZ	975*
ABADIA DEL CRIMEN	1.990*
ASTRONOMIA	2.475
BLUEBERRY	2.450*
BRUNO BOXING	1.990
BOB MORANE	975*
BOBO	1.650*
BIONIC COMMANDO	1.995
BALANCE OF POWER	7.800
BOB WINNER	2.100
CAPITAN BLOOD	1.990
CHAMONIX CHALLENGE	1.650*
CHARLES CHAPLIN	1.995
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHUCK YEAGGER SIM	1.900*
CHESSMASTER 2000	1.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CARVALHO	1.900
DARK SIDE	2.250*
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DESICION IN DESERT	5.200*
EDEN BLUES	975*
ELECTRIC PHONE	975*
ELECTRIC DESCK	975*
ELECTRIC CALC	975*
ELECTIRC MAIL	975*
ELECTRI WRITE	975*
FISIOLOGIA HUMANA	8.000*
F-19 STEALTH FIGHTER	12.000
F-15 STRIKE EAGLE	4.400
FINAL ASSAULT	1.995
FORTRESSE	2.100
FLIGHT SIMULATOR V.3	14.000
FEUD	1.900
GAME OVER	1.900
GEOMETRIA	8.000*
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	975*
GRAND PRIX TENNIS	1.900
GAUNTLET	1.995
GREEN BERET	1.995
GATO	975*
GRYZOR	1.995
GUNSHIP	7.400
GOODY	1.990
HISTORIA MUNDO S.XX-1	8.000*
HISTORIA MUNDO S.XX-2	6.000*
HMS COBRA	1.995
IZNOGOUD	1.650*
IMPOSSIBLE MISSION II	1.995
IKARI WARRIORS;	1.990
KING FO CHICAGO	2.850*
LA ESPAÑA DEL S. XIX	6.000*
LA ESPAÑA DEL S. XX	8.000*
LUKY LUKE	2.450*
L'AFFAIRE	1.650*
LIVINGSTONE SUPONGO	1990
MUTAN ZONE	1.990*
MOTOR BIKE MADNESS	1.900*
MASTER TRIVIAL	2.250*
MAD MIX GAME	1.995
MACADAM BUMPER	975*
ONE ON ONE II	1.900*
HANTIS	1.900
PLATOON	1.995
PHARAON	2.100
PRHOBITION	975*
RED OCTOBER	4.000
SOL NEGRO	1.990*
SKATE OR DIE	1.900
SUMMER OLYMPIAD	2.450*
STREET SPORT SOCCER	1.995
SPACE RACER	2.100
SIDEWALK	1.650*
SDI	2.850
STREET BASKET	1.995
TRIVIAL PURSUIT	2.750
TECNICS DE ESTUDIO	8.000*
THREE STOOGES	2.850
TRANTOR	1.995
TEST DRIVE	1.900*
WORLD TOUR GOLF	1.900*
4×4 ROAD RACING	1.995
JOYSTICK PC + TARJETA	6.000
JOY. ZERO-ZERO 1512-1640	7.900
MODEM INTERNO	18.700

* DISP. EN 3.5'' CONSULTAR PRECIO

PCW 8256-8512

ARMAGEDDONMAN	3.500
BOB WINNER	2.500
BATMAN	3.000
BRUNOBOXING	3.500
CATCH 23	3.500
CLOCK CHESS 88	3.800
COLOSSUS CHESS 4	3.800
FORMULA 1	3.800
GOODY	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LIVINGSTONE SUPONGO	3.500
LST MISSION	3.500
MATCH DAY 2	3.500
SIR LANCELOT	3.800
SKY WAR	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SNOOKER BILLAR	4.200
TRIVIAL PURSUIT	3.500
TETRIS	3.500
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500

PCW 8256-8512

RATON KEMPSTON	16.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
DATAFAX	9.700

COMMODORE 64-128

AFTER BURNER	1.200
ALTERNATIVE W. GAMES	875
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA EL CIELO	995
ASTRONOMIA LA TIERRA	995
ARKANOID II	875
BARBARIAN II	875
BARBARIAN (PSYGNOSIS	875
BOB WINNER	995
BATTLE OF ENGLAND	650
BUBBLE BOBBLE	1.500
BUGGY BOY	875
BANKOK KNIGHTS	1.200
CAPITAN BLOOD	1.200
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CHESSMASTER 2000	875
DRAGON NINJA	1.200
DALEY THOMSON 88	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXPLODING FIST +	875
FLYING SHARK	1.500
G. PRIX 500 CC	995
GUERRILLA WAR	875
GAUNTLET II	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
MARAUDER	875
NIGHT RIDER	1.200
NEATHERWORLD	875
OTAN ALERTA	650
PREDATOR	880
PLATOON	875
RETORNO DEL JEDI	1.200
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
R-TYPE	1.200
RED OCTOBER	1.200
SAVAGE	875
SHOOT OUT	875
SLAMANDER	875
STAR WARS	1.200
SOLDIER OF FORTUNE	875
SDI	1.200
STREET FIGHTER	875
SKATE CRAZY	875
TECHNOCOP	875
TIGER ROAD	875
THUNDER BLADE	875
TEST DRIVE	875
TRAIN SIMULATION	875
TARGET RENEGADE	875
TYPHOON	875
THE LAST NINJA 2	1.450
VAMPIRE EMPIRE	875
VINDICATOR	875
4×4 ROAD RACING	875
19	1.200
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500

MSX

PAK ERBE 88	1.990
AFTER BURNER	1.200
ASPAR G.P. MASTER	875
ABDIA/SOL NEGRO	875
ASTRONOMIA	1.800
BLACK BEARD	875
BEACH HEAD	875
COLECCION DINAMIC 2	1.200
CAPITAN SEVILLA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	1.500
CITY CONECTION	875
DON QUIJOTE	875
D. DAY	875
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXERION	875
GAME OVER	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
MUTAN ZONE	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MAD MIX GAME	875
MAVY MOVES	875
OUT RUN	1.200
ORMUZ	875
PARIS-DAKAR	875
PHARAO'S REVENGE	875
ROCKN ROLLER	875
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO/ABADIA	875
SILENT SHADOW	875
STRIP POKER II	875
TUAREG	875
TRIVIAL PURSUIT	1.995
THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TRANTOR	875
TURBO GIRL	875
TIME CURB	875
WELLS FARGO	875
WORLD GAMES	875
4×4 ROAD RACING	875
GONVELLIUS	4.700C
GAME MASTER	4.700C
MAZE OF GALIUS	4.700C
MIRAI	4.700C

MSX

SCRAMBLE FORMATION	4.700C
TRITORN	4.700C
TOPPLE ZIP	3.500C
VAXOL	4.700C
GARIVO KING (MSX 2)	4.700C
METAL GEAR (MSX 2)	4.700C
RASTAN SAGA (MSX 2)	4.700C
SUPER TRITORN (MSX 2)	4.700C
C=CARTUCHO)	

ATARI 65XE Y 800 XL

ATRI 65XE (64 K)	18.900
LECTOR CASETE XC 12	5.000
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
COMPILCION 1 (5 JUEGOS)	1.950
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
FEUD	550
JET SET WILLY	995
KINGDOM	750
MATTA BLATTA	550
MASTER CHESS	550
MICRO RHYTHM	750
NINJA	750
POTHOLE PETE	750
PRO GOLF	550
PANTHER	750
REVENGE 2	750
STAR RAIDERS	1.000
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	550
TWILIGHT WORLD	1.000
WAR HAWK	750

CONSOLAS

CONSOLA SEGA	
+2 JOYSTICK	
+ JUEGO HANG ON	19.900
PISTOLA + JUEGO	13.000
GAFAS 3D + ADAPTADOR	14.000
JUEGOS:	
ALIEN SYNDROME	5.600
AFTER BURNED	6.000
ENDURO RACER	5.000
GOLVELLIUS	5.600
GREAT BASKETBALL	5.000
GREAT VOLLEYBALL	5.000
GREAT GOLF	5.000
GREAT FOOTBALL	5.000
KUNG FU KID	5.000
OUT RUN	5.600
PHANTASY STAR	9.400
POWER STRIKE	5.000
QUARTET	5.000
RESCUE MISSION	5.400
ROCKY	5.600
SHINOBI	5.600
SUPER WONDER BOY	5.600
SHANGAI	5.000
SPACE HARRIER	5.600
SECRET COMMANDO	5.000
THE NINJA	5.000
WONDER BOY	5.000
WORLD GRAND PRIX	5.000
WORLD SOCCER	5.000
CONSOLA NINTENDO	
+2 JOYSYICK	
+ SUPER MARIO BROSS	18.500
PISTOLA + JUEGO	11.000
JUEGOS:	
CASTELVANIA	6.200
EXCITEBIKE	4.200
GRADIUS	6.200
GOONIES II	6.200
GOLF	4.200
ICE CLIMBER	4.200
LEGEND OF ZELDA	7.500
KUNG-FU	4.200
METROID	6.500
PROWRESTLING	4.200
PRO-AM	4.750
PINBALL	4.200
PUNCH OUT	6.500
RAD RACER	4.750
SOCCER	4.200
TOP GUN	6.200
WRECKING CREW	4.200

JOYSTICK'S

CHEETAH CHALLENGE	1.000
CREETAH 125+	1.800
CHEETAH MACH 1	2.800
CREETAH STAR PROBE	3.200
EXCUTIVE PC 1512-1640	4.000
KONIX +2+3	2.800
GUN STICK + JUEGO	6.900
MAGNUM	3.200
NAVIGATOR	3.500
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 +	1.800
PRO 5000	2.800
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY 2	3.200
SWITCH JOY 3	3.200
TELEMACH SIMPLE	7.600
TELEMACH DOBLE	13.000
ZERO-ZERO 1512-1640	7.900
JOYSTICK PC + TARJETA	
MUEBLE TELEMACH (MONITOR COLOR + MESA ORDENADOR + TELEMACH DOBLE)	**105.000**
MUEBLE TELEMACH (MESA ORDENADOR + TELEMACH DOBLE)	**39.000**

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/. JUAN ÁLVAREZ MENDIZÁBAL, 54 28008 MADRID.

NOMBRE ______________ TITULOS ______________ PRECIO ______________

DIRECCION ______________

PROVINCIA ______________ LOCALIDAD ______________

TELEFONO ______________ CP ______________

MODELO ORDENADOR ______________ Gastos de envío 200

FORMA DE PAGO: ☐TALON ☐CONTRA REEMBOLSO TOTAL

***PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN**

• EN «COCONUT» PUEDES PROBAR LOS JUEGOS ANTES DE COMPRARLOS



COCONUT



C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54-TELF. (91) 248 54 81-28008 MADRID

SOMOS ESPECIALISTAS

ATARI 520 / 1040 ST^{FM}

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADDOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA:152 Kb RAM (520 ST^{FM}) 1024 Kb RAM (en el 1040 ST^{FM}) 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCIÓN DE PANTALLA: 320×200 (16 colores de una paleta de 512) 640×200 (4 colores de una paleta de 512) 640×400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST^{FM} y 1040 ST^{FM}): 1 ST WORD (tratamiento de textos). NeoChome (programa de gráficos). ST Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Sólo en el 1040 ST^{FM}).

4 OFERTAS

ATARI 530 ST^{FM}
+MONITOR COLOR SC1224
+IMPRESORA MATRICIAL
175.000 PTS.

ATARI 1040 ST^{FM}
+MONITOR FOSFORO BLANCO SM124
+IMPRESORA MATRICIAL
190.000 PTS.

ATARI 520 ST^{FM}
+MONITOR COLOR SC1224
+UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5
160.000 PTS.

ATARI 1040 ST^{FM}
+MONITOR FOSFORO BLANCO SM124
+UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5
170.000 PTS.

EQUIPOS ATARI

	PTS.
ATARI 520 ST^{FM}	79.900
520 ST^{FM}+MON. FOSFORO BLANCO	108.000
620 ST^{FM}+MONITOR COLOR	135.000
ATARI 1040 ST ^{FM}	129.900
1040 ST^{FM}+MON. FOSFORO BLANCO	145.000
MEGA ST^{FM} 2	228.000
MEGA ST^{FM} 4	318.000
MONITOR F. BLANCO	29.900
MONITOR COLOR	59.900
IMPRESORA MATRICIAL	45.000
IMPRESORA LASER	269.000
DISCO DURO 30 MB.	109.000
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24.000
RATON ST.	6.500
ALMOHADILLA RATON	1.300
CABLE EUROCONECTOR	3.900
CABLE JOYSTICK	1.400
CINTA IMPRESORA	1.500
ARCHIVADOR 3.5" 60 U.	2.800
10 DISCOS 3.5" SC.DD.	2.400
10 DISCOS 3.5" DC.DD.	2.900

JUEGOS ST

	PTS.
AFTER BURNER	2.700
ARTURA	1.995
ARENA	4.900
ARTURA	1.995
BATMAN 2	1.995
BOMBUZAL	1.995
BARBARIAN	2.500
BASKET TWO ON TWO	3.200
BOB WINNER	2.700
BUBBLE BOBBLE	2.500
BERMUDA PROJECT	2.850
BEYOND ICE PALACE	1.990
CAPITAN BLOOD	2.650
CRAZY CARS	2.700
CYBERNOID II	1.995
CHESSMASTER 2000	2.500
CHOPPER X	1.900
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DALEY THOMSON 88	1.995
DEEP SPACE	4.900
ENDURO RACER	3.900

	PTS.
GUERRILLA WAR	1.995
GAUNTLET 2	3.900
G. PRIX 500 CC	2.700
HELLFIRE ATTACK	1.995
INTERNATIONAL FUTBOL	3.995
IKARI WARRIORS	1.990
LIVE I LET DIE	1.990
MEGA PAK (6 JUEGOS)	5.900
MOTOR MASSACRE	1.995
MOTOR BIKE MADNESS	1.900
MAD MIX GAMES	1.995
MICKEY MOUSE	1.995
MARBLE MADNESS	2.500
OPERATION WOLF	1.995
OUT RUN	3.900
OVERLANDER	1.990
PANDORA	1.990
PUFFY'S SAGA	1.990
PLATOON	3.900
RAMBO III	1.995
RETURN TO GENESIS	1.990

	PTS.
RED OCTOBER	3.900
STARGLIDER II	4.900
SUMMER OLYMPIAD	2.450
STAR TECK	1.990
SPEED BALL	1.990
SIDEWINDER	1.900
SPACE RACER	2.700
SIMBAD	3.900
SDI	2.850
TYPHOON	1.995
THUNDERBLADE	1.995
TRANTOR	1.995
TEST DRIVE	2.500
TETRIS	1.990
VICTORY ROAD	1.995
VIRUS	1.990
VAMPIRE EMPIRE	2.500
WESTER GAMES	2.500
WHERE TIME S.STEEL	1.995
XENON	2.500
1943	1.995

SOFTWARE ST

	PTS.
ART DIRECTOR	10.800
ADVANCED ART SSTUDIO	5.500
BASE DE DATOS	13.000
CXAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEGAS ELITE	5.000
FILM DIRECTOR	10.800
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC STUDIO	7.800
MATH TOOLKIT	8.900
PAQUETE DE DESARROLLO	25.000
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800
PRO MIDI	5.000
PRO LIGHT	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
SUPER BASE PERSONAL	25.000
TIME WORK (DOC. ESPAÑOL)	25.000
TRUE BASIC	17.900

AMIGA HARDWARE

	PTS.
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26.900
UNIDAD INTERNA 3.5 A2000	21.000
MEMORIA INTERNA 500 kb	CONSULTAR
DIGI VIEW GOLD	31.000
GEN LOCK «MINIGEN»	38.500
MODEM 1200 BPC-PARROT	25.000
TABLETA EASYL A500	67.000
TABLETA EASYL A2000	84.000
ALMOHADILLA RATON	1.400
ZOCALO 23 WD-CAR PLASTICO	565
CONECTOR M23 PINES	565
CONEX. AMIGA MONITOR EUROCON	2.200
ANTI STATIC STRIP	1.400
10 DISCOS 3.5" DC.DD	2.900
ARCHIVADOR 3.5" 50 U	2.800
LIBROS:	
AMIGA PROGRAMMER GUIDE	4.000
AMIGA HANDBOOK	4.900
AMIGA DOS EXPRESS	5.900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4.500
INSIDE THE AMIGA WITH C	5.400

JUEGOS AMIGA

	PTS.
AAARG!	2.500
AMIGA GOLD HITS	3.995
ARCTIFOX	2.500
BATTLE CHESS	2.500
BLASTABALL	1.900
BRMUDA PROJECT	2.850
BUBBLE BOBBLE	1.990
BOMBUZAL	1.990
BOBO	3.500
BUBBLE GHOST	3.500
CARRIER COMMAND	5.500
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHESS MASTER 2000	2.500
DUNGEON MASTER	2.850
DEEP SPACE	4.900
FLIGHT SIMULATOR II	9.800
FINAL ASSAULT	1.995
FUSION	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
FINAL COMMAND	1.990

	PTAS.
FEUD	1.900
GATO	1.650
GARFIELD	2.500
GHOSTSN GOBLINS	1.990
INTERNATIONAL FOOTBALL	3.900
LIBRO DE LA SELVA	2.850
LIVE I LET DIE	1.990
MORTADELO Y FILEMON	2.500
MARIAS CHISTMAS STRIP	2.450
MARBLE MADNESS	2.500
MOTOR BIKE MADNESS	1.900
NINJA MISSION	1.900
OPERATION WOLF	1.995
OUT RUN	1.995
PINK PANTHER	2.500
PANDORA	1.990
PUFFY'S SAGA	1.990
RETURN TO GENESIS	1.990
RED OCTOBER	3.900
ROADWARS	2.500
ROGER RABITT	3.150

	PTAS.
ROCKET RANGER	2.850
SKY FOX II	2.500
SKATEBALL	1.990
SKATE CHASE	2.850
STRIP POKER II	2.250
SUMMER OLYMPIAD	2.250
SPEED BALL	1.990
STARGLIDER II	4.900
STREET BASKET	1.995
SPACE RANGER	1.900
SIDEWINDER	1.900
THUNDERBLADE	1.995
TERRORPODS	4.900
TECHNOCOP	1.995
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
VIRUS	1.990
WORLD TOUR GOLF	2.500
WESTERN GAMES	2.500
XENON	2.500
4x4 ROAD RACING	1.995

SOFTWARE AMIGA

	PTAS.
ANIMATE 3D	24.000
ARCHITECT DESING	5.000
CELL ANIMATOR	21.000
DELUXE PAINT II PAL	13.500
DELUXE VEDEO PAL V 1.2	13.500
DELUXE MUSIC PAL	13.500
DELUXE PHOTOLAB	13.500
EXPRESS PAINT	17.000
FUTURE DESIGN	5.000
HUMAN DESIGN	5.000
KIND WORD	13.500
MICROBOT DESIGN	5.000
MODELER 3D	14.000
PHOTON PAINT	14.000
SCULPT 3D	15.500
SCULPT 4D	70.000
SILVER 3D	24.000
SOUND SCAPE	19.000
TV SHOW	14.000
TV TEXT	14.000
THE DIRECTOR	10.000

AMIGA

COCONUT

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

Los Criticones



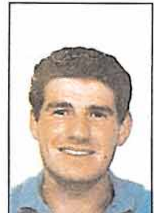
José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



José Ramón León
Colaborador de Micromanía



Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía



Amador Merchán
Colaborador de Micromanía



José Do Santos
Colaborador de Micromanía



Pedro J. Rodríguez
Colaborador de Micromanía

SUMMER OLYMPIAD

Más olimpiadas

TYNESOFT
Spectrum, Commodore
V. Comentada: Commodore

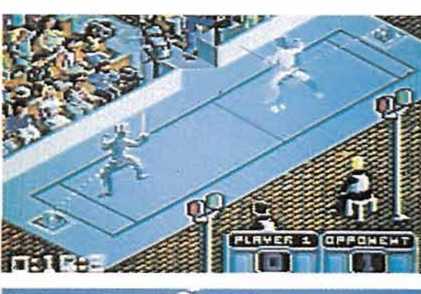
Como la mayoría de vosotros sabréis, son ya muchos los programas de olimpiadas que han desfilado por nuestras pantallas. Por tanto, ya de primeras se puede deducir fácilmente que la intención de Tynesoft al presentarnos este «Summer Olympiad» no es ofrecernos un título repleto de originalidad, sino sencillamente una nueva oportunidad para que todos los amantes del género «maltraten» de nuevo su joystick compitan entre sí, ya que el juego incluye opciones para que participen hasta un máximo de 6 jugadores.

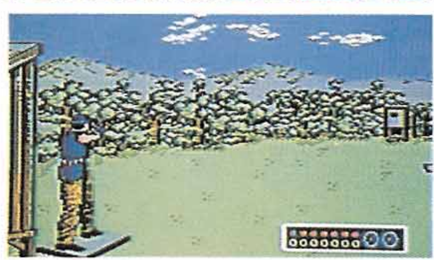
En esta ocasión las pruebas a las que deberemos hacer frente son las siguientes: skeet (tiro al plato), fencing (esgrima), triple jump (triple salto), diving (salto de trampolin), y hurdles (vallas).

Todas ellas han sido ya incluidas en otros programas, por lo que ni siquiera en ese aspecto «Summer Olympiad» resulta especialmente original. Sin embargo, lo que si es cierto es que todas las pruebas presentan un perfecto aspecto y desarrollo, con unos movimientos y unos gráficos francamente buenos.

En definitiva, «Summer Olympiad» presenta las mismas ventajas e inconvenientes, —carga de cada prueba por separado, desarrollo de juego reiterativo—, que la mayoría de sus predecesores, si bien hay que reconocer que su calidad técnica resulta lo suficientemente elevada como para que, a pesar de su falta de originalidad, resulte, en definitiva, un título de aceptable calidad. ■

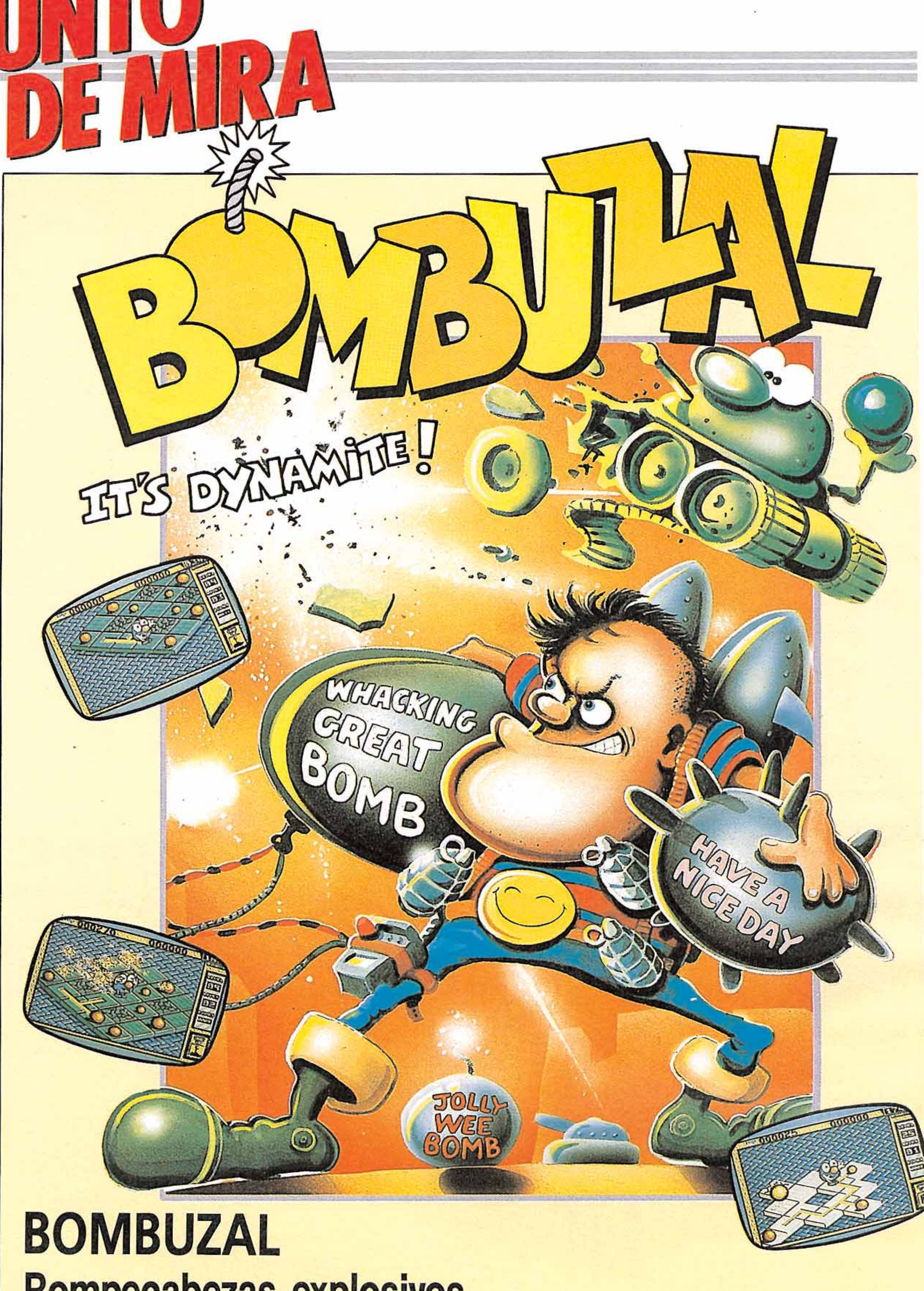
J.D.S.





Pese a su falta de originalidad, todas las pruebas presentan un perfecto aspecto y desarrollo.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



BOMBUZAL

Rompecabezas explosivos

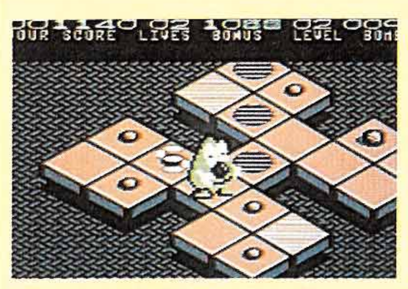
IMAGE WORKS
Commodore
V. Comentada: Commodore

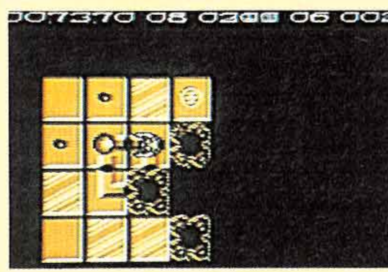
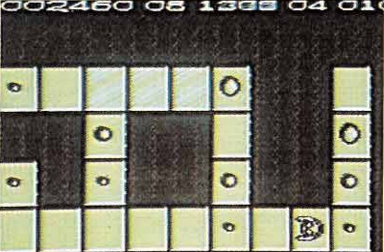
Antes de entrar a comentaros cuál es el argumento, desarrollo y calidad de este nuevo título que nos presenta Image Works, —sello dependiente de Mirrorsoft—, lo primero que tenemos que deciros es sencillamente... que nos ha sorprendido. ¿Por qué?. Muy sencillo, por que estando como estamos inmersos en un mercado en el que no cesan de aparecer programas «inspirados» en otros de sobra conocidos, resulta sorprendente el hecho de encontrarse ante un título con un aspecto original, basado en una idea igualmente original.

Ésta es, en realidad, sumamente sencilla. Nos encontramos sobre una especie de islas formadas por baldosas, algunas de las cuales sirven de soporte a varios tipos de objetos, siendo los más abundantes y los más importantes para nuestra misión las bombas, ya que lo que deberemos hacer es precisamente hacerlas estallar y conseguir mantenernos a salvo sobre alguna baldosa.

Obviamente, no todo es tan sencillo como pueda parecer en principio. Hay varios factores que contribuyen a hacer que las cosas se compliquen: por un lado hay que tener en cuenta que si dos bombas se encuentran en baldosas contiguas estallarán en cadena. Por otra parte hay que señalar que existen tres tipos de bombas, las pequeñas, las medianas y las grandes, y que según su tamaño su onda expansiva es menor o mayor; mientras una bomba pequeña solo destruye al explotar la baldosa sobre la que reposaba, una bomba grande hace lo propio sólo que con la nada despreciable cifra de 12 baldosas. También encontraremos otro tipo de curiosidades como baldosas que se rompen al ser pisadas o baldosas deslizantes o irrompibles, asi como teletransportadores, bombas-mutantes, interruptores que hacen aparecer y desaparecer objetos o baldosas, y algunas otras extrañas ocurrencias cuya utilidad o peligro deberéis descubrir a medida que avancéis en el juego.

Además el juego incluye varias opciones especialmente útiles como son la posibilidad de jugar en dos o tres dimensiones, con teclado o con joystick, continuar en el mismo sitio en que nos encontrásemos al perder la última vida o introducir códigos de acceso a fases superiores.




Bombuzal es ante todo un título original, en el que se conjuga un sencillo pero adictivo argumento con unos gráficos adecuados, que redondean el conjunto. A lo largo de las diferentes pantallas encontraremos tres tipos distintos de bombas, que en función de su tamaño, pueden destruir mayor o menor número de baldosas.

Los gráficos, aunque sencillos, resultan adecuados para el desarrollo del programa, aumentando considerablemente su calidad al escoger la opción de juego tridimensional, lo que implica, sin embargo, que el manejo del juego se complique . Por otra parte tanto los movimientos como los sonidos —algunos de ellos digitalizados— están también correctamente realizados, lo que añadido a la gran originalidad del programa, hace que en definitiva «Bombuzal» sea un excelente título que además se sale fuera de lo que habitualmente estamos acostumbrados a contemplar, cosa que sin duda es de agradecer. ■

J.E.B

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adición:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

MOTOR MASSACRE

Una cuestión de gráficos

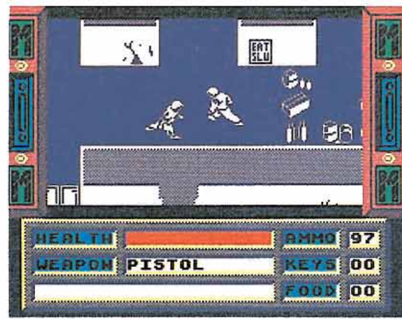
GREMLIN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

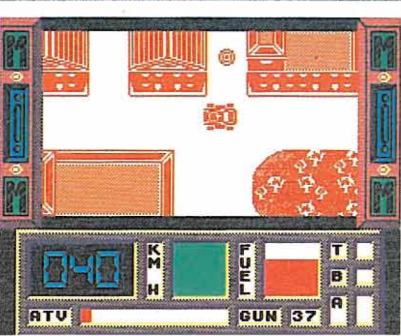
Hace ya bastantes meses la compañía inglesa Gremlin Graphics nos decepcionó notablemente al presentarnos una producción llamada «Blood Brothers» que básicamente respondía al siguiente esquema: excelente presentación, denso e interesante argumento, y complejo y variado desarrollo. Sin embargo el juego pasó sin pena ni gloria ante todos los aficionados, debido a su pésima calidad gráfica.

Pues bien, este «Motor Massacre» que ahora Gremlin nos presenta, es una perfecta demostración de que al igual que el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra, por lo visto las compañías de software no son una excepción a este refrán, ya que exactamente el mismo planteamiento que acabamos de hacer acerca de «Blood Brothers» lo podemos repetir paso a paso con «Motor Massacre».

El argumento , sin llegar a ser nada especialmente original, si resulta por lo menos llamativo. La Tierra acaba de sufrir el Gran Holocausto Ecológico, y un tal Dr. Noid ha conseguido hacerse con el poder absoluto gracias a una curiosa sustancia por él creada llamada Slu, que posee dos sorprendentes efectos: por una parte la capacidad de proporcionar todas las vitaminas y minerales que el cuerpo humano necesita para subsistir; por otra, el hecho de crear un nivel de adicción sólo comparable a la más dura de las drogas en la actualidad conocida.

Nuestra misión consiste por tanto en encontrarle y destruirle. Pero no todo va a ser tan fácil como parece a simple vista , pues para ello deberemos recorrer a bordo de nuestro ultra-moderno vehículo ATV, —armado hasta las bielas—, tres ciudades en las que abordaremos diferentes situaciones: por un lado mientras recorramos la carretera deberemos cuidar de no pisar las minas ni chocar con otros vehículos; por otro, podremos entrar en los edificios y gasolineras, donde podremos conseguir diferentes objetos de utilidad, reparar nuestro vehículo, reponer fuel, etc.; por último, y tras conseguir un pase especial, podremos competir en los derbys de demolición donde tendremos opción a conseguir el pase a la siguiente ciudad.



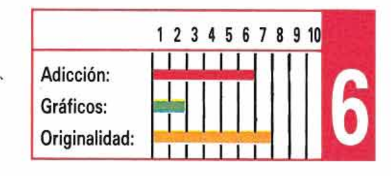


Al igual que en «Blood Brothers», los grafistas de Gremlin han cuidado muy poco este aspecto, fundamental en la mayoría de los juegos.

Con este planteamiento y tras ojear las completas instrucciones uno se las promete muy felices respecto el contenido del programa que tiene entre sus manos, pero cuando tras el siempre tedioso proceso de carga lo que te encuentras es un programa con unos gráficos que parecen sacados de la prehistoria del software, la conclusión no puede ser otra: el programa decepciona.

No dudamos que «Motor Massacre» pueda ser maravilloso en el resto de sus versiones, pero esta versión Spectrum es tan absolutamente lamentable a nivel gráfico que francamente creemos que Gremlin se podía haber ahorrado la molestia de realizarla y haber aprovechado el tiempo en algo mucho más productivo. ■

J.E.B



SUPERHITS

SPECTRUM

1—2— —	DINAMIC 88	Dinamic
2—2— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
3—3— ↓	ERBE 88	Erbe
4—2— ↑	ROBOCOP	Ocean
5—3— ↓	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
6—2— ↓	AFTERBURNER	Activision
7—2— —	RAMBO III	Ocean
8—4— —	E. BUTRAGUEÑO FÚTBOL	Topo/Ocean
9—2— —	LAST NINJA II	Activision
10—2— —	THUNDER BLADE	U.S. Gold

AMSTRAD

1—2— —	NAVY MOVES	Dinamic
2—2— —	DINAMIC 88	Dinamic
3—3— —	ERBE 88	Erbe
4—3— —	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—4— ↑	E. BUTRAGUEÑO FÚTBOL	Topo/Ocean
6—2— ↑	1943	U.S. Gold
7—1— ↑	AFTERBURNER	Activision
8—3— ↓	LAST NINJA II	Activision
9—1— ↑	RAMBO III	Ocean
10—2— ↑	THUNDER BLADE	U.S. Gold

COMMODORE

1—2— ↑	DINAMIC 88	Dinamic
2—2— ↑	ROBOCOP	Ocean
3—2— ↓	AFTERBURNER	Activision
4—3— ↓	ERBE 88	Erbe
5—2— —	RAMBO III	Ocean
6—3— —	TRIVIAL PURSUIT	Domark
7—2— ↑	THUNDER BLADE	U.S. Gold
8—3— ↓	LAST NINJA II	Activision
9—3— —	1943	U.S. Gold
10—3— ↓	STREET FIGHTER	Epyx

MSX

1—2— ↑	NAVY MOVES	Dinamic
2—2— ↓	DINAMIC 88	Dinamic
3—3— —	ERBE 88	Erbe
4—3— —	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5—1— ↑	PARÍS-DAKAR	Zigurat
6—4— ↓	E. BUTRAGUEÑO FÚTBOL	Topo/Ocean
7—3— ↓	TRIVIAL PURSUIT	Domark
8—1— ↑	MUTAN ZONE	Opera Soft
9—3— ↓	10 HIT	Proein, S.A.
10—3— ↓	TRIPLE COMANDO	Dro Soft

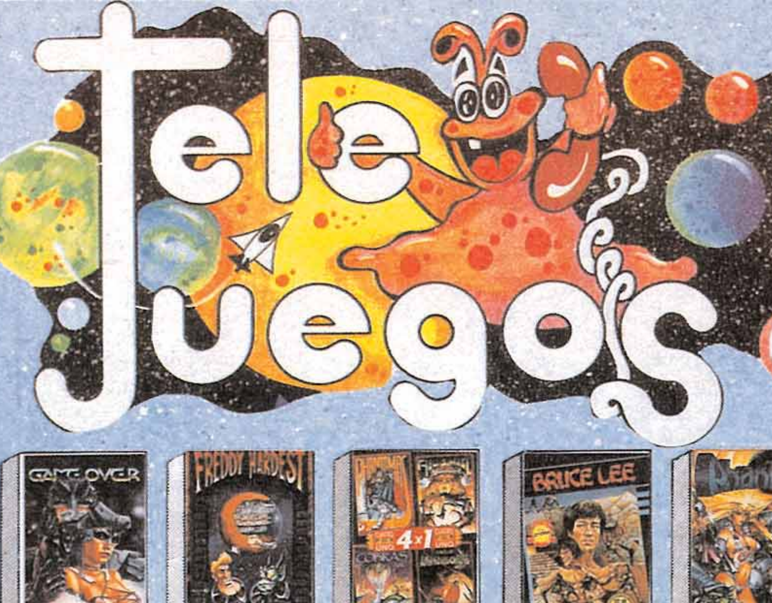
Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanencia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS



En las cuatro casillas centrales de mayor tamaño debéis colocar las letras de la palabra inglesa que denomina la figura que cruza de uno a otro lado el pasatiempo. Esta palabra está incluida en el nombre de seis programas, cuyo título es precisamente lo que tenéis que averiguar. En las casillas de la izquierda y horizontalmente, deberéis colocar los nombres de tres juegos que empiezan por tres palabras distintas, pero que acaban los tres en el término inglés de cuatro letras antes mencionado, mientras que en las casillas de la derecha deberéis hacer lo propio, sólo que en esta ocasión las palabras comienzan por este término y acaban en tres palabras que tendréis que averiguar.



Haz tu pedido llamando:

(91) 532 00 85

(4 LINEAS)

VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA

PARA TI ¡¡GRATIS!! CON TU PRIMER PEDIDO TENDRA LA TARJETA DE TELECLIENTE



LAS CINTAS DE ESTE ANUNCIO SIRVEN PARA LOS SIGUIENTES MODELOS DE ORDENADOR:
SPECTRUM (48K, 128K, Plus +, +2 y +3) — AMSTRAD (CPCS: 464, 664, 472 y 6128) — COMMODORE (64K y 128K) — MSX (Cualquier marca de 64K ó más)

























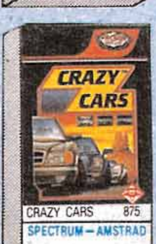






















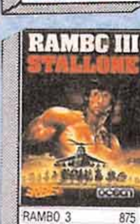






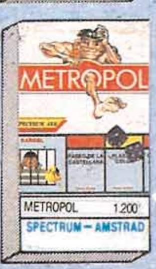










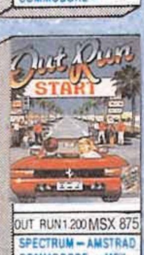















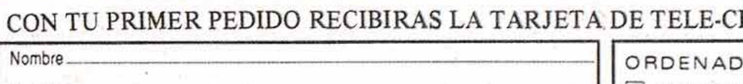








GAME OVER	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
FREDDY HARDEST	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
4 x 1 DINAMIC	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
BRUCE LEE	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
PHANTIS	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
ROCKY	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
WEST BANK	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ARMY MOVES	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TURBO GIRL	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
NIGHTSHADE	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
FERNANDO MARTIN	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BEACH HEAD 1	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
BEACH HEAD 2	395	SPECTRUM – AMSTRAD
FORMULA 1	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
KNIGHT LORE	395	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
HARBALL	500	SPECTRUM –
PREDATOR	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
KUNG FU MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
COMMANDO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
ENDURO RACER	500	SPECTRUM – AMSTRAD
FRAN BRUNO	500	SPECTRUM – AMSTRAD
NINJA MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SPIRTFIRE 40	500	SPECTRUM – COMMODORE – MSX
RAMBO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
BOMB JACK	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
AIRWOLF	500	SPECTRUM – AMSTRAD
ARKANOID	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
FIGHTER PILOT	500	SPECTRUM – AMSTRAD
SCOOBY DOO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
GAUNTLET	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
MISTERIO NILO	500	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
RAMPAGE	500	SPECTRUM – AMSTRAD
WONDER BOY	500	SPECTRUM – AMSTRAD
MCM 2 x 1 PAK A	875	– AMSTRAD SPECTRUM 125 – MSX
MCM 2 x 1 PAK B	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
MCM 2 x 1 PAK C	875	SPECTRUM – COMMODORE –
MCM 2 x 1 PAK D	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
NAVY MOVES	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
TRIO HIT PAK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
WEC LE MANS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
VAMPIRE EMPIRE	875	SPECTRUM – COMMODORE –
ROCKN ROLLER	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
KARNOV	875	SPECTRUM – AMSTRAD
MUTANT ZONE	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
TRIPLE COMANDO	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
CRAZY CARS	875	SPECTRUM – AMSTRAD
BATMAN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
4 x 4	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
THE TRAIN	875	SPECTRUM – AMSTRAD
EXPLODIN FIST +	875	SPECTRUM – COMMODORE –
VICTORY ROAD	875	SPECTRUM – AMSTRAD
MORTADELO	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
S. S. BASKET	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
MEGACHESS	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
TYPHOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
MAD MIX GAME	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
ASPAR	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
SPITTING IMAGE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
1943	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
BARBARIAN 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
INDIANA JONES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
OLYMPIC CH 88	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
STREET FIGHTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
TIGER ROAD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
RETURN OF YEDI	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
RAMBO 3	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TUAREG	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ROBOCOP	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
THUNDERBLADE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SILENT SHADOWS	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
MICKIE MOUSE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
COLOSSUS 4	875	SPECTRUM – COMMODORE –
MATCH DAY 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUGGY BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
GARFIELD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SIX PAK 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
BARBARIAN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
STRIP POKER 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
SNOKER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ALIEN SYNDROME	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
TERRORPODS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
DAKAR	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
PANTERA ROSA	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
METROPOL	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD
DRAGON NINJA	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
19	1.200	SPECTRUM – COMMODORE –
LO MEJOR DE D.	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
I.P.B. FOOTBALL	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
FLINSTONES	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
R TYPE	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
PAK TOTAL	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
EL EQUIPO A	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
OUT RUN 1.200 MSX	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
SIX PAK 3	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
CAPITAN BLOOD	1.200	– AMSTRAD COMMODORE –
BUTRAGUEÑO	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
PROHIBITION	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
AFTERBURNER	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BIG BOX (10)	1.990	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
LAST NINJA 2	1.400	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
BUBBLE BOBBLE	1.500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
GOLD SILVER B.	1.995	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
TRIVIAL	1.995	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ERBE 88	2.495	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX



¡¡ATENCION!! AL HACER TU PEDIDO DURANTE EL MES DE MARZO RECIBIRAS GRATIS 18 ADHESIVOS DE TUS JUEGOS PREFERIDOS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso. deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Población .... Provincia ....
Código Postal .... Teléf. ....
N.º de Tele-Cliente ....
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRADD
☐ COMMODORE
☐ MSX
(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

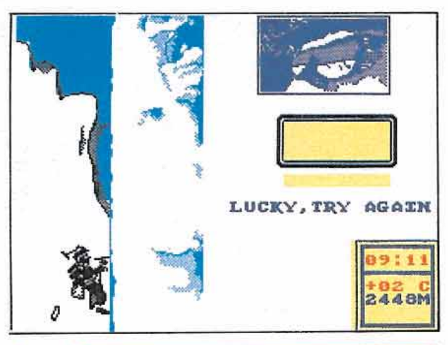


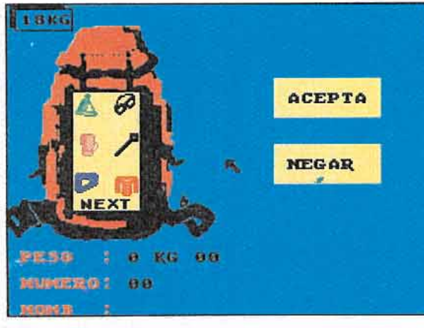
FINAL ASSAULT

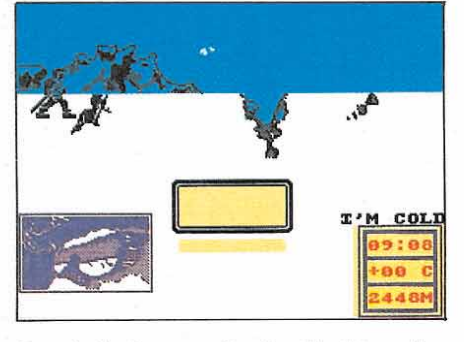
Diversión asegurada

EPYX
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. comentada: Spectrum

Sorprendente este lanzamiento de Epyx. Después de versionar y adaptar al ordenador casi todos los deportes más o menos populares existentes; después de dar vida a olimpiadas de verano e invierno y recorrer los diversos rincones del mundo en busca de nuevas pruebas cada vez más extrañas y originales, llega hasta nosotros el primer simulador de montañismo. Coge tu equipo y prepárate para una larga y difícil travesía en la que tendrás que caminar, trepar y escalar en busca de esa cima que te espera como premio a tu esfuerzo.





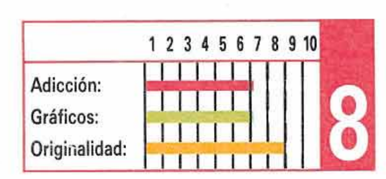


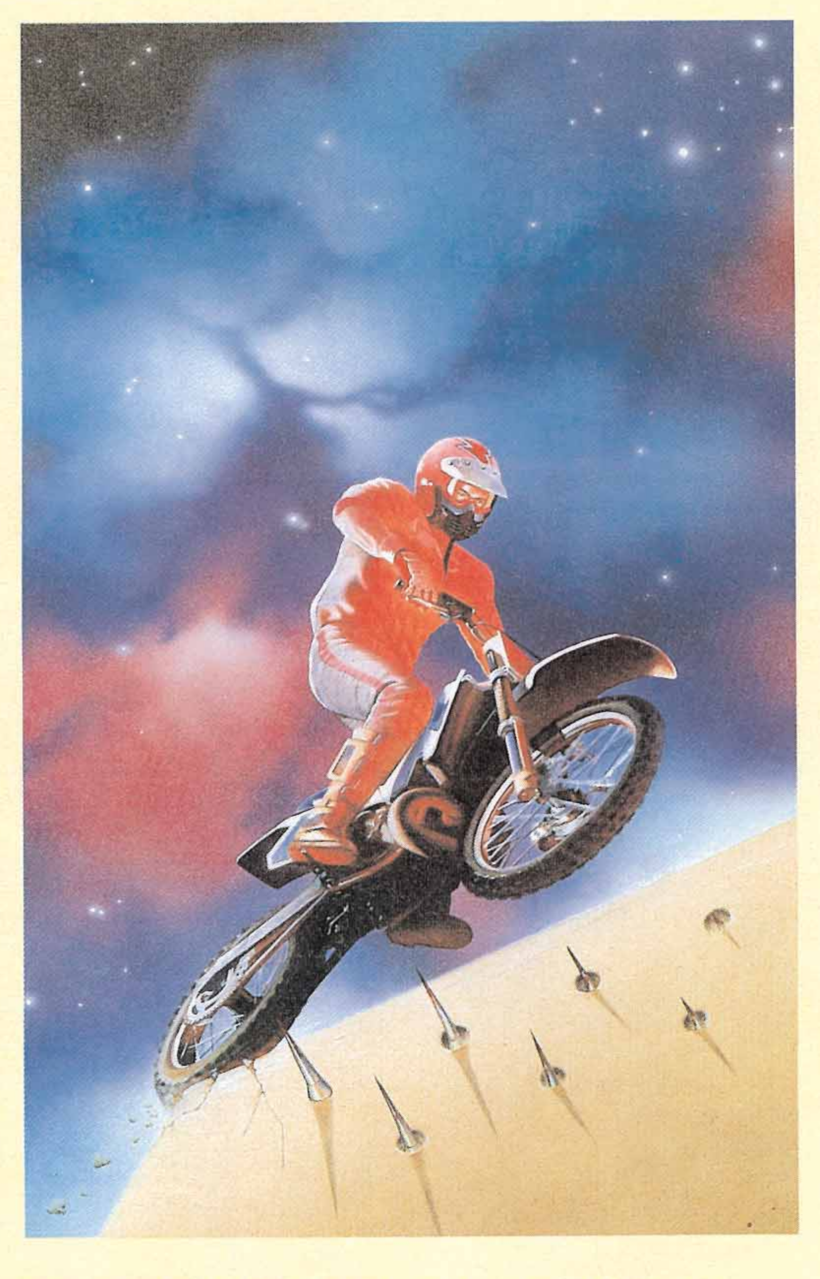
La principal aportación de «Final Assault» al mundo de los simuladores deportivos, es la inclusión de una especialidad como la escalada, inédita hasta ahora para los ordenadores de ocho bits.

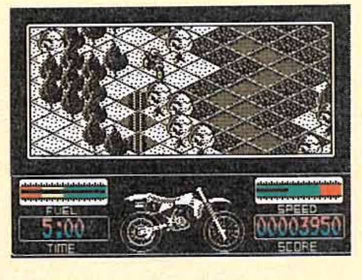
La primera impresión que produce este programa es de confusión debido a una aparente complejidad. Debemos escoger en primer lugar el número de rutas a realizar y acto seguido seleccionar el camino deseado entre los seis disponibles. Cada recorrido tiene unas características propias de longitud, dificultad y tiempo necesario para completarlos, con lo que cada jugador puede escogerlo en función de su experiencia y destreza. Acto seguido podemos escoger el contenido de la mochila, pues a pesar de existir una carga básica que debemos llevar, siempre es posible añadir objetos adicionales si el recorrido es corto y el exceso de peso no es problema, o bien añadir más comida si la travesía va a ser larga. Comienzas tu ruta caminando, pero a veces el suelo es poco firme y puedes tantearlo con el piolet y saltar por encima. Pronto llegarán las primeras paredes de hielo sobre las que será necesario realizar una lenta pero firme escalada. E incluso en los terrenos más escarpados las manos serán la única ayuda para alcanzar lugares más elevados.

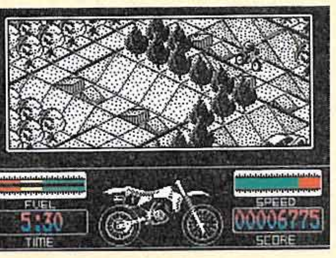
Una visión un poco más profunda de este programa nos demuestra que ha sabido combinar una gran variedad de opciones y detalles que acercan su transcurso a la realidad con un desarrollo casi intuitivo que permite al jugador integrarse en la mecánica del juego sin necesidad de leer las instrucciones. Sin embargo es una pena que se hayan mezclado unos diseños realmente excelentes como el del paisaje sobre el que se realiza la selección de ruta, con unos gráficos notablemente más pobres a la hora de reflejar al montañero y los lugares que recorre. En cualquier caso se trata de un programa sumamente original y completo, llevado con la mejor intención a nuestras pantallas, con el que tardaréis mucho en aburriros. ■

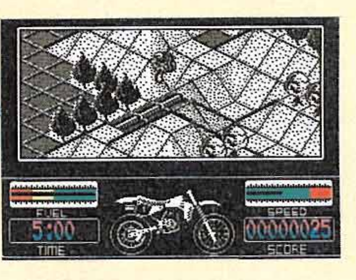
P.J.R.

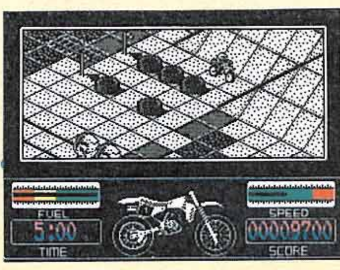












«Motorbike Madness» es un curioso híbrido entre los simuladores de motociclismo y los arcades sobre escenarios geométricos, tipo «Gyroscope».

MOTORBIKE MADNESS

Curioso híbrido entre simulador y arcade

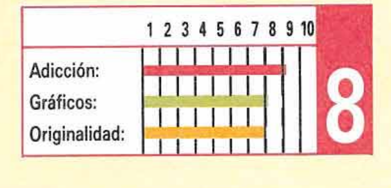
MASTERTRONIC
Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX
V. comentada: Spectrum

Creemos no equivocarnos al afirmar que este programa es uno de los mejores lanzamientos de Mastertronic, no de los últimos meses, sino de toda su historia. Es curioso observar al menos por encima la trayectoria de los que se han ganado a pulso el título de reyes del software «barato». Tras unos primeros tiempos de una calidad media-baja y uniforme en casi todos sus lanzamientos, comenzaron a aparecer títulos que demostraban ciertos altibajos en la producción de la compañía. Algunos de sus juegos fueron realmente malos, casi impublicables, mientras que otros despuntaban con un nivel de calidad desconocido hasta entonces. «Motorbike Madness» es uno de ellos, uno de esos programas que sorprenden teniendo en cuenta el sello bajo el que son publicados y que desnivelan notablemente la relación calidad-precio hacia el primero de dichos factores.

«Motorbike Madness» es un curioso híbrido entre los simuladores de motociclismo y los arcades sobre escenarios geométricos tipo «Gyroscope». A lo largo de diez circuitos diferentes que se cargan por separado del cassette, tu objetivo es conducir una moto en una constante cuesta abajo evitando obstáculos, saltando sobre rampas y subiendo pendientes. Comienzas cada partida con una moto nueva y flamante reflejada en la parte inferior de la pantalla, pero cada vez que sufras un percance en tu camino observarás que tu máquina comienza a pagar tus imprudencias. Por suerte cada vez que completes un recorrido antes del tiempo especificado obtendrás un premio en metálico que podrás utilizar para realizar las reparaciones que consideres oportunas para encarar con éxito los nuevos y más difíciles circuitos que te esperan.

La representación tridimensional cumple con creces su cometido. Los gráficos son relativamente pequeños con lo que el resultado pierde vistosidad, pero debemos reconocer que la representación de personaje y decorados ha sido realizada de forma que se consigue una perfecta definición de los mismos a pesar de su pequeño tamaño. Solamente un molesto inconveniente: en cada nueva partida es necesario cargar el primer recorrido incluso después de no haberlo completado (con lo que se supone que debería permanecer en memoria). ■

P.J.R.



FIRE & FORGET

Siguiendo la moda

TITUS

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. comentada: Amstrad

En el mundo del software se está produciendo últimamente un curioso fenómeno, cada cierto tiempo aparece un determinado juego que tras conseguir una cierta repercusión se convierte en un auténtico patrón a partir del cual aparecen paulatinamente los más variados, clones que intentan con mayor o menor éxito imitarle. Los ejemplos son innumerables, aunque como todos ya sabréis los más clásicos son los de las saga «gautleniana», los machaca-ladrillos «pseudo-Arkanoid», los masacra-vietnamitas a la estela de «Commando», por no hablar de los mata-marcianos o de los juegos de olimpiadas. El caso es que al parecer tenemos frente a nosotros una nueva moda, a la que podríamos definir como juegos de coches, y que abarca títulos ya aparecidos como «Overlander», «Road blasters», «Crazy cars», y otros más recientes como «Technocop», el propio «Fire & Forget» o el todavía por aparecer «Crazy cars II».

Todos ellos siguen el mismo esquema; pilotamos un ultramoderno vehículo poderosamente armado, con el que deberemos hacer frente a los enemigos que encontraremos en nuestro recorrido. Habitualmente deberemos recoger diferentes objetos, principalmente fuel para reabastecer a nuestro coche, o nuevas y más potentes armas con las que mejorar nuestras posibilidades de combate. El gran parecido existente entre los juegos antes citados ha sido y continúa siendo motivo de polémica, ya que siempre las compañías tienen sus más y sus menos acerca de qué juego fue primero y sobre quién imitó a quien.





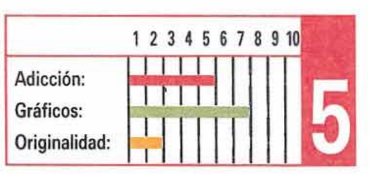


«Fire & Forget» es prácticamente idéntico, a excepción de dos o tres nuevos efectos, a «Crazy Cars», programa deportivo también producido por Titus, aunque en esta ocasión el Porsche del segundo se ha transformado en otro vehículo armado.

Lo más curioso del caso que nos ocupa, «Fire & Forget», es que bastan apenas unos segundos de juego para darse cuenta de que sus creadores, se han limitado a realizar una versión diferente de su «Crazy cars», es más, han realizado otro título, llamado «Off-shore warrior», exactamente idéntico en el que se han limitado a sustituir el coche por una lancha rápida y la carretera por la superficie del mar. De esta forma, el veloz Porsche protagonista de «Crazy cars» se ha tranformado en un vehículo armado, mientras que los competidores se han convertido en belicosos enemigos.

Por si esto fuera poco, y entrando ya en lo que es el juego en sí, nos encontramos con una sorpresa adicional: el marcador de fuel desciende a una velocidad vertiginosa, y bastan apenas un par de impactos del enemigo para que el temido mensaje de «Game over» haga su aparición. Podemos reponer el fuel a lo largo de la misión, pero un fallo en la recolección de este preciado elemento implicará también el fin de nuestras esperanzas. Es decir, que a menos que vuestra habilidad rebase con mucho lo usual, podeis daros por contentos si lograis manteneros con vida durante más de uno o dos minutos. En resumen, que a pesar de que técnicamente «Fire & forget» está francamente bien realizado, —tanto como «Crazy cars», claro está—, esta serie de factores antes comentados hacen que en definitiva se quede en un título que pudo y no fue... ya sabeis, «Reset&forget» (resetea y olvida). ■

J.E.B.





SKATEBALL
Golpea o muere

UBI SOFT
Spectrum, Commodore
V. comentada: Spectrum

Ubi soft nos presenta un nuevo simulador deportivo mezcla de fútbol, hockey sobre hielo y rugby. La acción enfrenta a seis jugadores —tres por equipo—, en una pista de hielo ovalada. Uno de nuestros jugadores ocupa la posición del portero, encargándose también de controlar la pelota cuando el adversario se plante en las inmediaciones de nuestro área (desgraciadamente con una frecuencia mayor de la necesaria); en el resto del campo la pelota es disputada en una acción «uno contra uno» por nuestros jugadores y sus adversarios.

Sin embargo, no creáis que esto es sólo un juego; es algo más: una lucha a vida o muerte. En efecto, tendremos que jugar nueve partidos, cada uno de los cuales acaba al alcanzar algún equipo los cinco goles. El primero es normalito: sólo tendremos que aguantar las salvajes entradas del contrario a la vez que intentamos hilvanar alguna jugada; pero a medida que nos adentremos en los sucesivos partidos irán apareciendo fosos, setos de hormigón, cilindros que suben y bajan, plataformas electrificadas... Algunas estructuras «sólo» nos dejarán atontados por un momento, pero otras acabarán, nada más y nada menos que con nuestra vida y teniendo en cuenta que sólo contamos con dos suplentes, la cosa empieza a ponerse difícil.

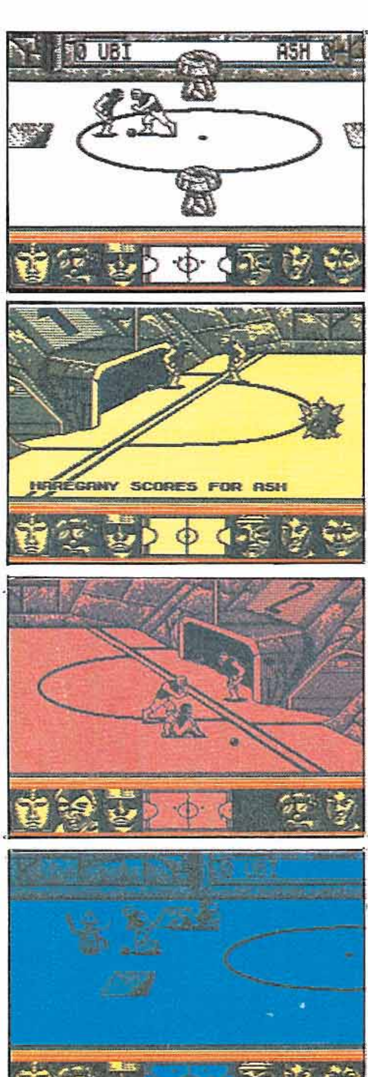
Nos encontramos ante el programa correctamente realizado, en el que destaca el completo menú de opciones (cambiar el color del campo, cambiar el nombre de los equipos, elegir el equipo, practicar o jugar) aun cuando se eche en falta la opción de redefinir el teclado.

Por otra parte, el campo está bien diseñado y los gráficos, sin ser nada extraordinario, tampoco desmerecen. Si hubiera sido deseable, sin embargo, un scroll más suave, ya que el que podemos apreciar es un tanto brusco, máxime teniendo en cuenta que se trata de pantallas bicromáticas, sin problemas de atributos y similares.

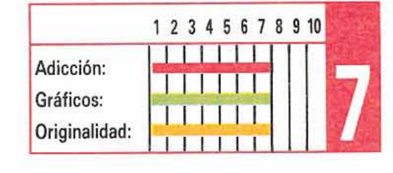
Y en lo que respecta al juego, es todo lo adictivo que puede ser un simulador deportivo, lo cual es bastante. En la parte positiva, la posibilidad de practicar en cualquier nivel antes de empezar a «jugar de verdad». En la parte negativa, como otras tantas veces, la excesiva dificultad; dificultad, además, inherente al juego, lo que quiere decir que aunque te tires horas y horas jugando y practicando, el control de tu jugador se hace bastante difícil e incluso marcar un gol (de ganar un partido prefiero no hablar) resulta bastante épico.

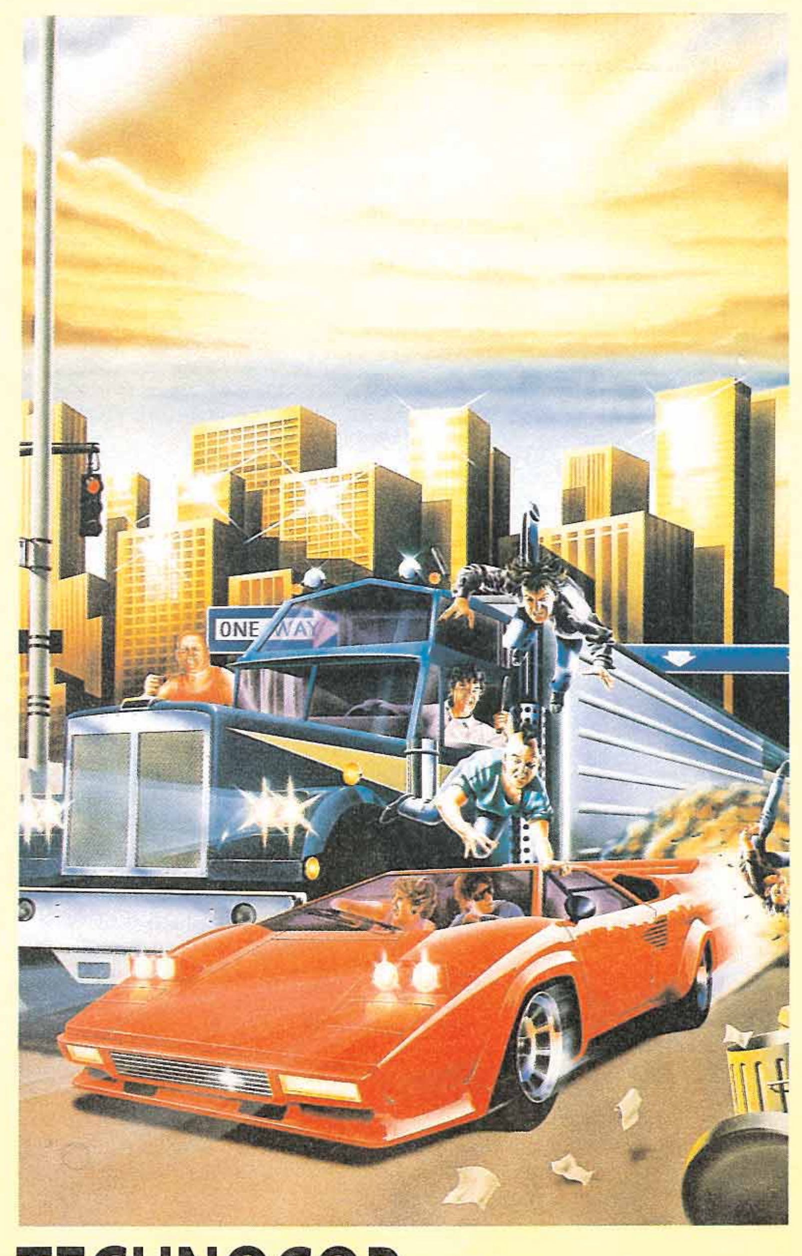
Mi opinión es que no se le ha sacado todo el jugo que ofrecía la idea original. Aprobado alto. ■

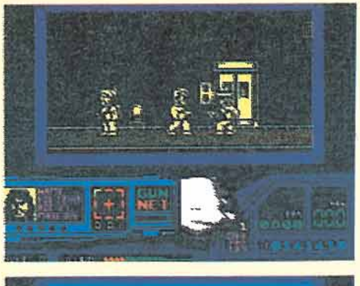
A.M.



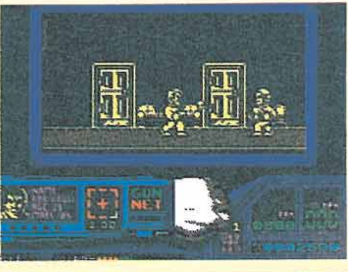
Unos gráficos agradables acompañan a un adictivo programa, sólo ensombrecido por la excesiva y progresiva dificultad que aparece en cada nivel.













«Technocop» es una nueva conversión en la que se conjugan de forma equilibrada los elementos de los arcades de carreras, con los más claros ingredientes de las videoaventuras.

TECHNOCOP
Sugestivas innovaciones

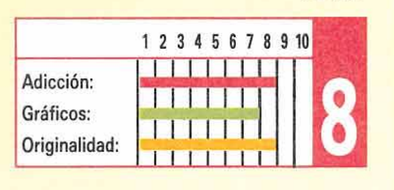
GREMLIN
Spectrum, Amstrad
V. comentada: Spectrum

Technocop es una de las conversiones de máquinas recreativas más preparada de los últimos tiempos y probablemente la más sorprendente y original. Se trata de un nuevo arcade que combina hábilmente la conducción de un bólido armado con poderoso armamento, muy en la línea de programas como «Road blasters» o «Overlander», con la exploración de edificios atravesados por ascensores en busca del malvado de turno, tal como ocurría en «Elevator action». La mezcla de fases tan diversas ha dado como resultado un juego que, para los tiempos que corren, puede ser calificado de original, sin contar que la realización práctica ha sido perfectamente llevada a cabo, dando vida a una conversión que no defraudará a los más exigentes.

En el papel de una especie de patrullero del futuro, al comienzo de cada fase conduces tu coche en una carretera plagada de vehículos que debes esquivar o destruir. A los pocos segundos recibirás un mensaje por radio que te informa de la presencia de un criminal en las cercanías, y el coche se detendrá automáticamente cerca del lugar de los hechos. En este momento el patrullero sale del coche y se introduce en el edificio en busca del maleante, cuyos rasgos físicos han aparecido previamente en un lateral de la pantalla. Haciendo correcto uso de los ascensores a la vez que luchas contra los secuaces de tu enemigo y evitas disparar contra los paisanos, debes localizar al malvado, capturarle y regresar al coche para dirigirte a la siguiente fase. Obtendrás armamento adicional cada dos fases si no superas el límite de tiempo, y por cada malvado capturado conseguirás un nuevo rango y tres bombas que serán alojadas automáticamente en tu coche. El juego termina cuando el nivel de daños del coche llega a cero o pierdes las cinco unidades de energía con las que cuentas en las fases de captura.

Sin derroches técnicos ni efectos especialmente sorprendentes, se ha conseguido una sobria calidad que probablemente desearían algunos de los programas que hemos comentado anteriormente. En las fases de carretera el suave scroll, la perfecta simulación de las ondulaciones del terreno y el excelente movimiento del vehículo son los puntos más destacados, mientras que en las fases interiores se ha conseguido una acción rápida y real. Dado que el mapeado de cada fase es sensiblemente diferente, nos encontramos ante un juego largo y sugestivo que aporta por fin algo nuevo al gastado mundo de los arcades. ■

P.J.R.



WEC LE MANS

Ocean vuelve a la carga

OCEAN

Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX

V. Comentada: Commodore

Todavía no se ha extinguido el enorme éxito conseguido por Ocean durante la campaña de navidades y ya tenemos de nuevo a la compañía inglesa dispuesta a hacerse con el primer puesto de la lista de ventas.

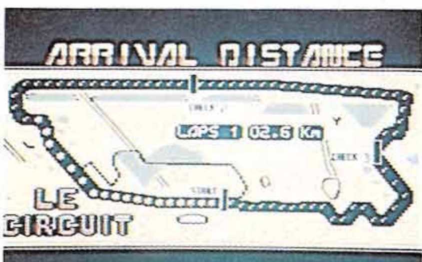
Para ello acaban de presentar «Wec Le Mans», que como muchos ya sabréis es una conversión de una máquina recreativa en este caso creada en su día por Konami. El juego, tal y como su nombre indica, nos traslada al famoso circuito de Le Mans, donde disputaremos una dura prueba de resistencia en la que recorreremos por cuatro veces, —dos de las vueltas serán por el día y dos por la noche—, el asfalto de la mítica pista.

El desarrollo del programa es prácticamente idéntico al de otros juegos del mismo estilo como «Out run» o «Enduro racer», es decir, disponemos de un tiempo límite para superar cada recorrido y si éste se agota antes de alcancemos nuestra meta seremos automáticamente eliminados de la competición. Otro aspecto coincidente es el hecho de que nuestro coche sólo disponga de dos marchas, una lenta y otra rápida, que combinadas con el uso del freno y el acelerador nos capacitarán para recorrer tanto las largas rectas como las cerradas curvas en las que deberemos reducir para evitar salirnos de la pista.

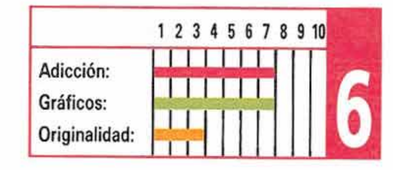
Los gráficos del juego están bastante conseguidos, si bien lo más espectacular con diferencia de este «Wec Le Mans» es el sonido, tanto en lo referente a las melodías de presentación como al «rugido» de nuestro motor, que está francamente bien simulado. Sin embargo, ni siquiera eso puede hacer que olvidemos la cruda realidad: son ya muchos los juegos publicados del mismo estilo de «Wec Le Mans», y ni técnicamente ni en su desarrollo este añade nada nuevo a los anteriores, por lo que el interés que en él podréis encontrar dependerá directamente de cuantos simuladores automovilísticos hayan pasado por vuestras manos y de lo que estos os gusten. ■

J.E.B.





Pese a que las aportaciones de «Wec Le Mans» no son especialmente espectaculares, el perfecto sonido marca las distancias con otros programas de la saga.



BMX NINJA

Pedal vs Pedal

ALTERNATIVE

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. comentada: Spectrum

Os vamos a contar una historia inédita. Chico bueno tiene que luchar contra macarras de barrio montado en una bicicleta BMX.

Nada original, ¿verdad?. Nos encontramos con una pantalla con la parte inferior ocupada por los diversos marcadores al uso y un recuadro donde se desarrolla la acción. Dicho recuadro se divide a su vez en dos sectores: el superior, donde podremos apreciar unos paisajes, fijos, bien diseñados y coloristas y el inferior, totalmente en negro, donde tiene lugar el juego propiamente dicho.

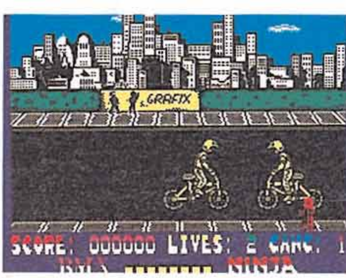
Nuestro objetivo es acabar con ocho enemigos de la banda rival, dotados al igual que nosotros con una BMX. Si lo conseguimos, pasaremos de nivel, lo cual nos obligará a poner en marcha nuestro cassette, pues estamos ante un programa multicarga. La diferencia entre uno y otro nivel es el lugar donde deberemos luchar, o lo que es lo mismo, el paisaje del que hablábamos anteriormente.

Además de nuestros enemigos ciclistas aparecerán otros en patinete o en skateboard. Estos no sirven para aumentar la cuenta de ocho, pero si podrán acabar con una de nuestras cuatro vidas.

En cuanto a programación, nos encontramos con un típico producto de la serie «budget», con una animación de los personajes aceptable, sonido casi inexistente y gráficos igualmente aceptables aunque escasos.

En lo que se refiere al juego en sí, este se hace un tanto monótono, pues nuestro único objetivo es acabar con el contrincante de turno una y otra vez, independientemente de la fase en la que nos encontremos. No obstante, dado que el nivel de dificultad no es muy alto, puedes pasar un rato entretenido intentando llegar al nivel siguiente o, ¿por qué no?, al final, sorpresa. ■

A.M.





El juego consta de seis fases que son: Nueva York, Times Square, Cabo Cañaveral, Dallas, Miami y California.

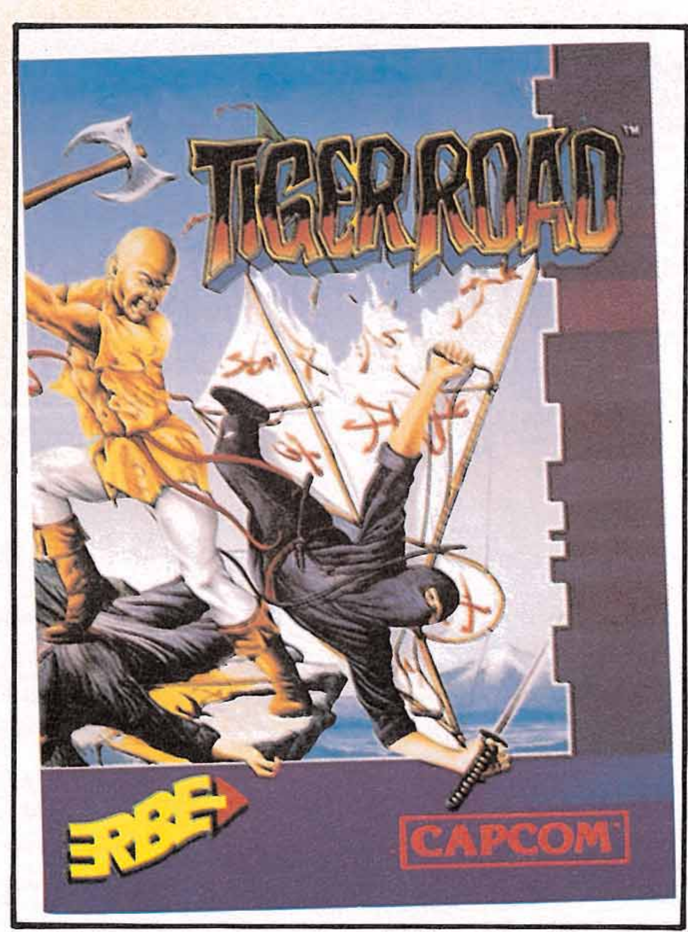
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

RECOMENDADOS

1. **TUAREG**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
2. **DRAGON NINJA**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **NETHERWORLD**
HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **R-TYPE**
ELECTRIC DREAMS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **DARK FUSION**
GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **BATMAN, THE CAPED CRUSADER**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **RETURN OF THE JEDI**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **THE LAST NINJA 2**
SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **TOTAL ECLIPSE**
INCENTIVE SOFTWARE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **SPITTING IMAGES**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **RAMBO III**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **TECHNOCOP**
GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **BOMBUZAL**
IMAGE WORKS *(Commodore)*
14. **AFTERBURNER**
ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
15. **MOTORBIKE MADNESS**
MASTERTRONIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **ROBOCOP**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **NAVY MOVES**
Dinamic *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
18. **PAC-MANIA**
GRANDSLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
19. **WEC LE MANS**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
20. **SUMMER OLYMPIAD**
TYNE SOFT *(Spectrum, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

¿LOS TI



Una aventura de artes marciales basada en una antigua leyenda china. Tiger Road es mucho más que un juego de artes marciales.

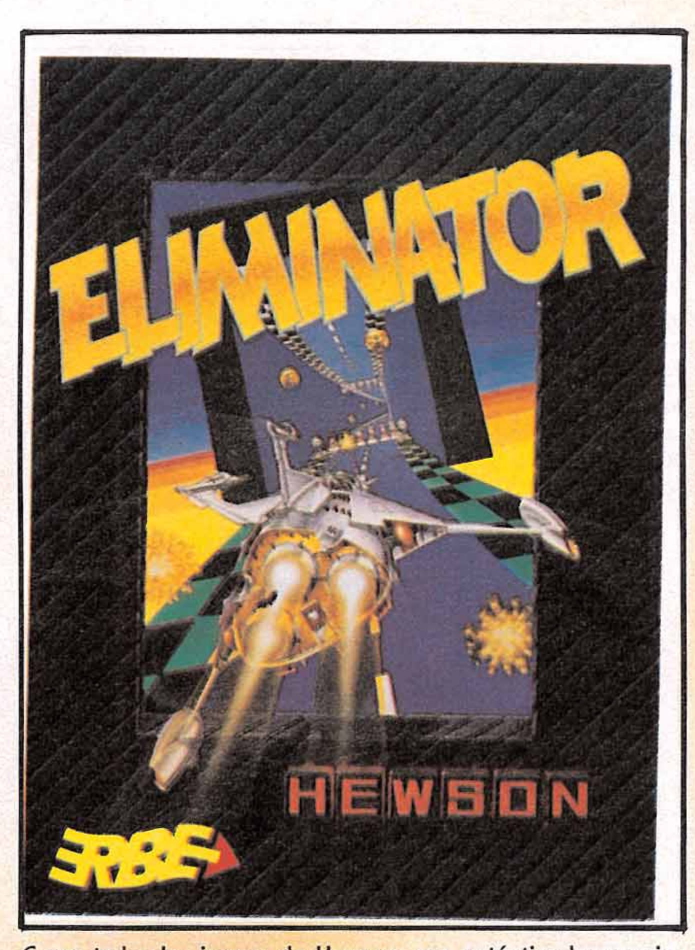


¡Compite en tu propio París-Dakar!
¡Más obstáculos y controles que cualquier otro rallye!

BUTCHER HILL



¡Increíblemente real! Las tropas enemigas se acercan. ¡Te están acorralando! Despliega tu estrategia militar y sal bien parado de esta batalla.



Como todos los juegos de Hewson, ¡un auténtico homenaje al videojuego!

U.S. GOLD
All American Software

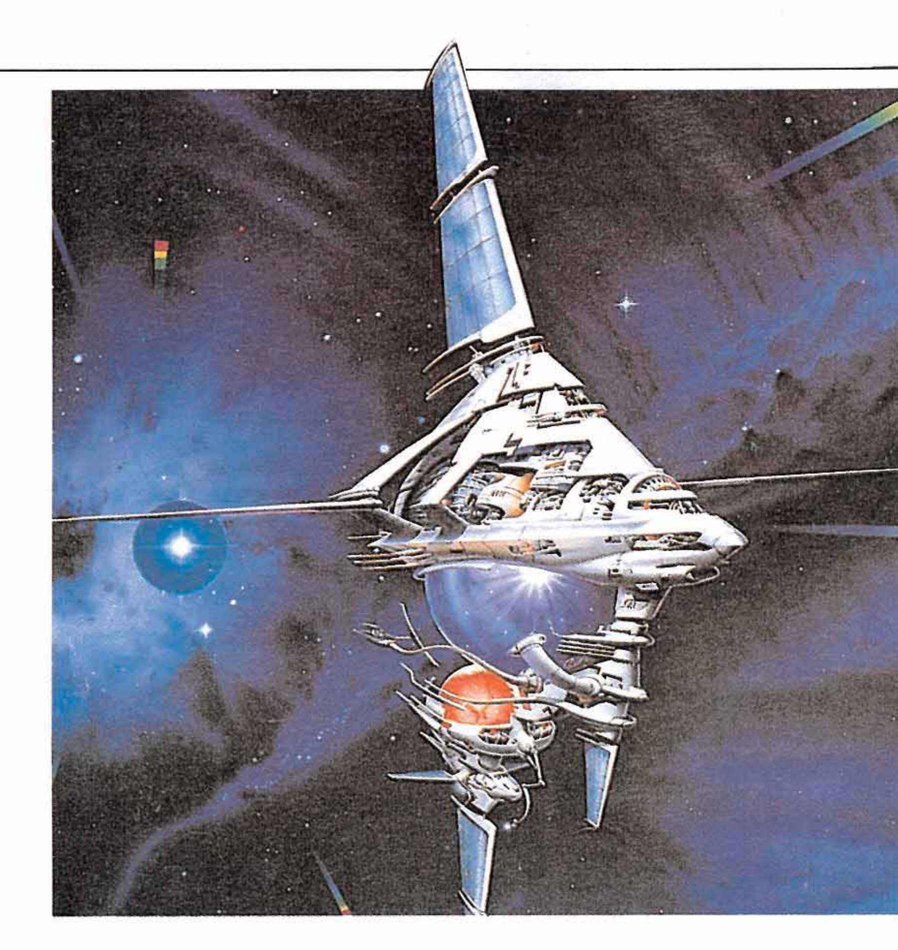


Realismo hasta el límite

STARGLIDER 2



Si en su día la primera parte de este programa causó auténtica sensación y revolucionó el mundo de los programas de gráficos vectoriales, de «Starglider II», únicamente se puede decir que no sólo mejora a su predecesor, sino que se ha erigido como una de las más fascinantes odiseas espaciales jamás programada.



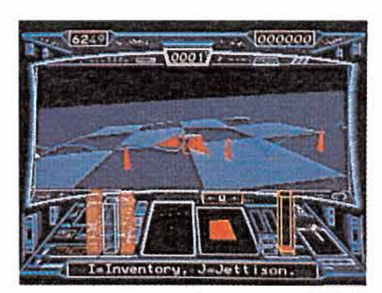
- ***RAINBIRD***
- ***Disponible: Atari ST, Amiga, PC***

Dos años han pasado desde que Novenia fuera atacada por la raza Egron, en un intento de hacerse con un importante punto estratégico, desde el que poder actuar con mayor eficacia contra las fuerzas del Gran Consejo.

En aquella ocasión nuestro héroe, Jaysan, a bordo de su nave Icarus, consiguió en un dramático y desigual combate hacer frente a las fuerzas invasoras, y Novenia, a pesar de quedar terriblemente marcada por los efectos de la lucha, pudo ser conservada dentro de la esfera de influencia del Consejo.

El tiempo ha pasado, pero no así las belicosas intenciones de los Egrons. Más poderosos que nunca, y con la única idea de la venganza en su mente, los invasores se dirigen de nuevo hacia Novenia... parece que Jasian y su nave Icarus están a punto de vivir nuevas y peligrosas aventuras.

Como veis, el argumento de «Starglider II», la nueva producción de Rainbird, en poco se diferencia de los que hasta ahora hemos tenido oportunidad de conocer, pero realmente esto es todo lo que tiene en común con cualquier otro típico programa de naves; a partir de aquí la forma en que los programadores han llevado a cabo la realización del juego puede calificarse de magistral no pudiendo compararse con nada aparecido anteriormente en el mercado. Desde nuestro asiento podemos contemplar en la pantalla lo que veríamos realmente en una situación parecida, si ello fuera posible, cambiando el escenario según las evoluciones que realicemos con nuestra nave. Por si esto fuera poco si lo deseamos podemos jugar viendo la astronave desde fuera en cualquier ángulo como si de una cámara objetiva se tratase, así como bloquear cualquier eje de visión a la nave o al escenario independientemente. Esta posibilidad permite *configurar* el juego a gusto de cada uno.






La sensación de realidad se palpa desde las primeras pantallas. La posibilidad de contemplar el interior de la nave u observarla desde el exterior permite acomodar el juego a las exigencias de cada jugador.

Nos podemos mover para cumplir la misión por tres tipos de escenarios distintos:

La superficie de cualquiera de los planetas que forman el sistema solar. En este escenario tenemos una gran cantidad de objetos animados que se mueven por la susodicha superficie y que interactúan con nosotros. Cada planeta tiene una *fauna* distinta, pudiendo contarse como los más divertidos, de más perfecta realización y a la vez más peligrosos, una especie de *cañones* con patas que normalmente salen de unos hangares con forma de cúpula. En algunos puntos de la misión que hemos de cumplir habremos de capturar alguno de estos *bichos*.

Los túneles de comunicación. Estos se encuentran en el interior de los planetas y se accede a los mismos a través de unos agujeros practicados en la superficie

a tal fin. No todos los planetas disponen de los mismos. Los túneles forman una intrincada maraña a través de la cual tenemos que conducir nuestra nave. Casi todos terminan en una habitación cuadrada, en alguna de las cuales se encuentra un equipo de científicos dispuestos a ayudarnos en nuestra misión, ellos nos facilitarán armas con las que luchar así como reparaciones a los daños que haya sufrido nuestra nave, pero a cambio nos pedirán una serie de objetos necesarios para construir las armas.

El espacio interplanetario. Saliendo del planeta nos hallaremos en el mismo, y a través de él podemos circular hacia cualquiera de los planetas o sus satélites, los cuales están representados por círculos de color cuya tonalidad varía según el ángulo de iluminación del Sol. Además están en órbita alrededor de una estrella central y según va transcurriendo el juego cambian de posición. Por supuesto disponemos de una velocidad *interespacial* que nos permite circular rápidamente. Aquí nos encontraremos también con naves piratas que nos acosarán y una extraña fauna de *patos egrones*. Con la destrucción de las naves piratas logramos que su carga quede dispersa por el espacio y podamos cogerla, dado que algunas cosas de las que transportan puede resultarnos de utilidad. Este detalle nos recuerda a un juego más antiguo, obra maestra también la programación, el «Elite».

Características de nuestra nave

En primer lugar disponemos de 5 tipos de armas distintas. Al empezar el juego sólo tenemos una, el cañón láser, si bien según vamos cumpliendo los objetivos podemos ir consiguiendo las demás. Cada una tiene una funcionalidad distinta y son necesarias todas para cumplir la misión. La más potente de todas, la bomba nuclear, nos servirá para destruir la base interplanetaria que la fuerza invasora está construyendo cerca del último planeta del sistema solar, y la fabricación de la misma por parte del equipo de científicos de turno nos costará aportarles un mayor número de cosas.

Existen tres marcadores de energía, escudos y láser en la pantalla los cuales se van debilitando según jugamos, si bien podemos recargar al máximo los mismos utilizando diversos procedimientos dependiendo del planeta del sistema solar en el cual nos hallemos. El más sencillo de todos consiste en capturar con la red un asteoide de los que se encuentran entre el planeta rojo y el tercero del sistema.

Esta red de energía la podemos disparar hacia cualquier objeto que tengamos en nuestras inmediaciones apuntando con la mira al mismo. Una vez capturado, el ordenador de abordo nos informará del objeto capturado y tendremos posibilidad de almacenar el mismo en la bodega de nuestra astronave o de acercarlo y girarlo para verlo mejor.

Otros detalles que son de agradecer es la posibilidad de salvar la partida en el disco para continuarla posteriormente, así como examinar en una especie de *monitor* todos los objetos que intervienen en el juego a fin de poderlos indentificar rápidamente cuando estemos jugando de verdad.

Nuestra opinión

Hasta ahora muy pocos juegos han capturado nuestra atención como éste, debido a su jugabilidad, velocidad y lo cuidados que están los detalles, muy especialmente todo lo que se refiere a la presentación tridimensional en patalla, que alcanza un grado de realismo sencillamente insuperable.

En realidad «Starglider II» no es sino una versión más compleja y perfeccionada de los clásicos masacra-marcianos de toda la vida, sólo que en esta ocasión en lugar de ser nuestra imaginación la que se deba encargar de hacernos vivir las auténticas emociones de un combate espacial, es el propio programa el que se encarga de hacerlo, pues superadas las primeras dificultades —hacerse con el manejo del programa puede requerir varias partidas—, y comprendidas en su totalidad las amplias y profusas instrucciones, jugar con «Starglider II», es lo más semejante a pilotar un auténtico caza espacial en medio de un conflicto armado futurista.

Para terminar deciros que aunque el programa está bastante alejado de los sencillos arcades que suelen copar las listas de éxitos y por ello las preferencias de los usuarios. Sería practicamente imperdonable perderse esta auténtica obra maestra que sin duda revolucionará el campo de los juegos tridimensionales.

J.M.L.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

De 8 a 16

A partir de este mes y en adelante desfilarán por esta sección los programas de 16 bits que hayan sido realizados a partir de las versiones de 8 bits, enjuiciándose principalmente su calidad técnica y sus mejoras respecto a estas últimas.

ELITE



FIREBIRD

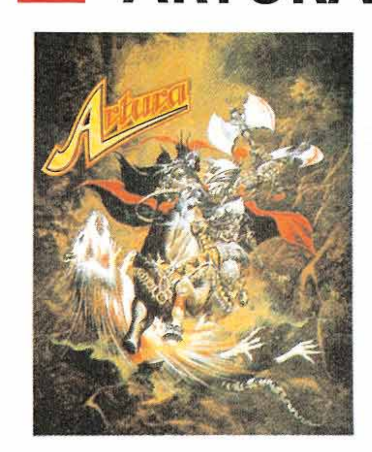
«Elite» es una auténtica leyenda del software, de la que ahora podrán disfrutar los usuarios del Atari St. La conversión ha sido francamente bien realizada y tanto los gráficos vectoriales como los diferentes menús derrochan colorido y detalle. Sería imperdonable perderse esta fantástica epopeya espacial.



Tanto los gráficos como los menús derrochan colorido y detalle.

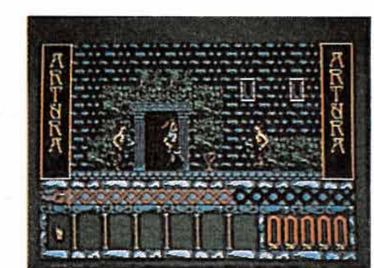
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

ARTURA



GREMLIN

Muy pocos programas consiguen presentar una ambientación tan cuidada como la que encontramos en este título. «Artura» en su versión Atari es toda una epopeya en la que los gráficos y los detalles dan paso a un programa muy adictivo y de sencillo manejo. Sólo un punto negativo, la lenta conexión entre pantalla y pantalla rompe en algunos momentos el ritmo lógico de su desarrollo.



La conexión entre pantalla y pantalla rompe en algunos momentos el ritmo del juego.

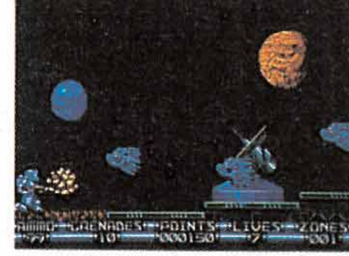
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

EXOLON



HEWSON

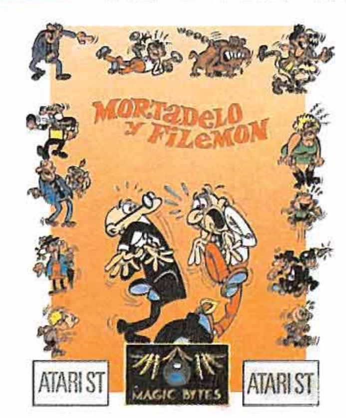
Obra del popular Raffaele Cecco, esta versión Atari St. de «Exolon» respeta íntegramente el desarrollo de anteriores versiones, si bien la calidad gráfica ha sido sensiblemente mejorada. Tan solo reprocharle su excesivo nivel de dificultad, que hace increiblemente difícil completar el juego.



Llegar al final de «Exolon» es una dura tarea, que puede llevarnos varios días.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

MORTADELO Y FILEMÓN



MAGIC BYTES

Muy pocas diferencias encontramos en esta nueva vesión respecto a sus predecesoras; excepto tal vez la dificultad, ya de por sí elevada en los otros formatos, se incrementa en este caso al no haber sido traducidos los mensajes. Los gráficos de reducido tamaño, en la mayor parte del programa y un movimiento «robotizado» no invitan tampoco a profundizar en el juego. Reservado exclusivamente para fanáticos sin escrúpulos.



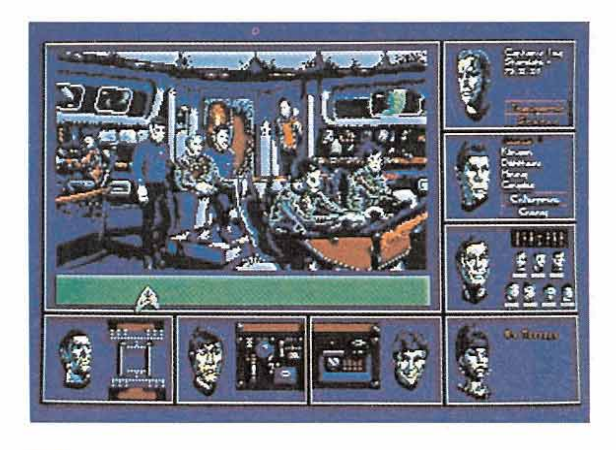
Gráficamente no se ha conseguido gran calidad, sin embargo el argumento aumenta el interés.

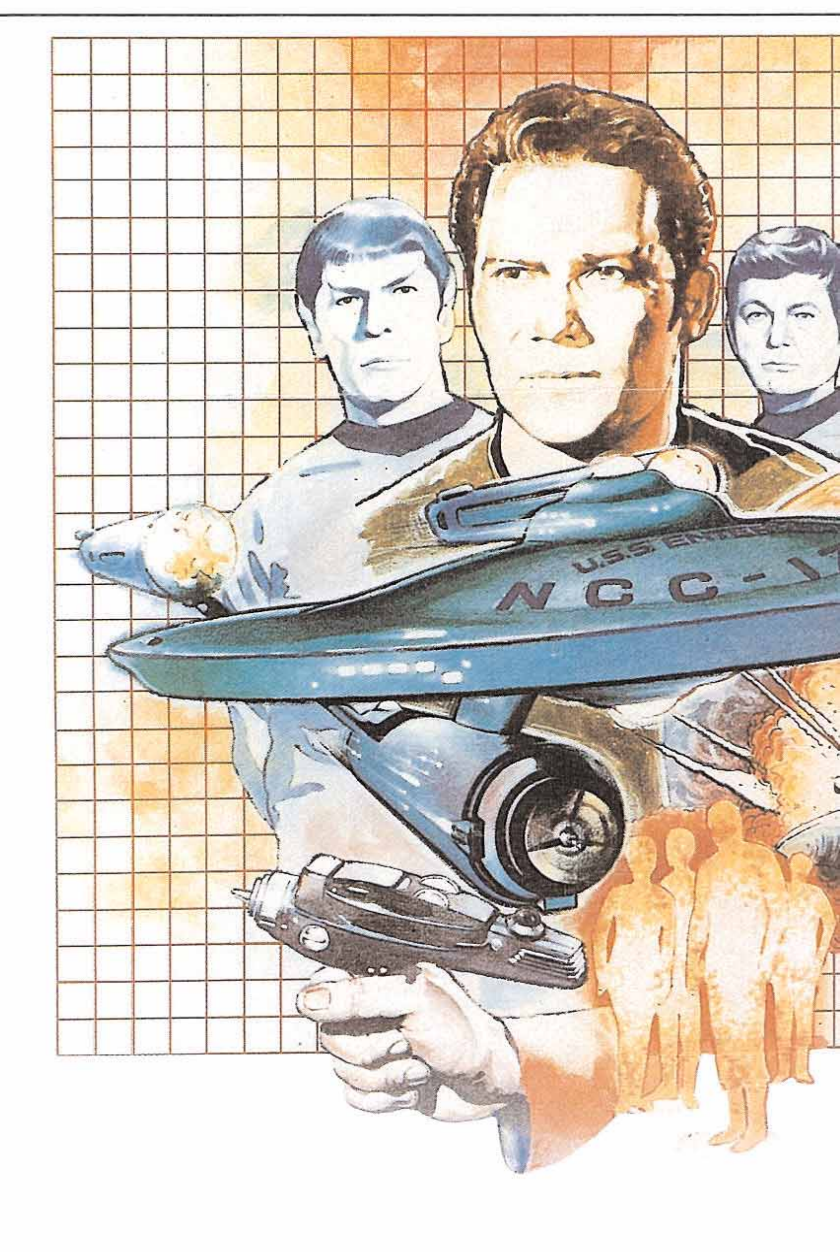
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



Sabia combinación de estrategia y arcade

STAR TREK





Cuando el Canon de Pachelbe llegaba a su fin el pitido de llamada comenzó con insistencia a gruñir y brincar. Acaso sería otro cometa que no estaba donde debiera...
Rápidamente me levanté y comencé a andar con destino a la sala de control de la nave. Por el camino me encontré a McCoy, que me volvió a recordar que tenía que hacerme los análisis mensuales. Antes de entrar en la sala tomé aire y lo expulsé violentamente. Spock me pasó un papel mientras me decía que era un mensaje de la comandancia. Comencé a leer.

- *FIREBIRD*
- *DISPONIBLE: ATARI, PC*

«En la constelación de Sagitario hay una zona en la que se ha perdido el control de 20 de nuestras naves, que se han convertido en naves rebeldes. Algunas de ellas tenían como misión la investigación de sucesos similares a los que les han acaecido, y la pérdida de contacto ha ocurrido siempre antes de que pudieran enviarnos información útil para descifrar el enigma.

La misión es descubrir los motivos de este motín colectivo y restablecer la calma.

Nuestras sospechas caen indudablemente sobre nuestros eternos enemigos, los Klingons.

El tiempo para llevar a buen fin la misión es de 5 años. Si el Enterprise consigue vencer, quedarán salvadas las mil estrellas de esta zona.

Buena suerte en su misión Capitan Kirk.»

Un argumento espacial

Ya estaba harto de vagar por el espacio, por fin me habían designado una misión importante.

Siguiendo las directrices del comunicado me introduje en la zona, y ahora, siete días después esto es lo que descubrí:

Ahora puedo asegurar que todo lo sucedido es obra de los Klingons.

Éstos han descubierto un isótopo del dilithium (el dilithium delta 6), que sólo se puede hallar en el planeta Dekian II; el cual actúa como amplificador de la telepatía. En particular, cuando es combinado con una fuente de energía mayor, como los motores de una nave espacial, este isótopo provoca una mayor sensibilidad a la sugestión telepática desde distancia de años luz. Para aprovechar esta particularidad, los Klingons han construido un emisor de ondas telepáticas. El problema que han encontrado es su nula portabilización, pues requiere grandes cantidades de energía, por lo cual se han visto obligados a instalarlo en un planeta, en el centro de la zona delimitada desde hace tiempo como peligrosa al desaparecer las naves.

La forma de introducir el isótopo del dilithium en la nave es el siguiente: Sus naves (o las que ya hayan capturado telepáticamente) se acercan a la nave objetivo, utilizando para ello códigos de tregua si es necesario. Al estar tan cerca, el «Dilithium delta 6» que transportan ya sirve para dominar telepáticamente a los miembros de la nave. Entran tranquilamente y les dejan la «sorpresita», que es una cantidad del isótopo, para que una vez que se hayan marchado la nave continue bajo su influjo.

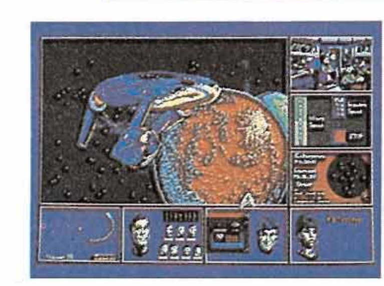
Los Klingons han hecho un trato con los Romulan, comprometiéndose a no intentar nada contra ellos, con lo cual han conseguido salvar una gran dificultad, ya que con la oposición de los Romulans no podrán llevar a cabo sus planes.

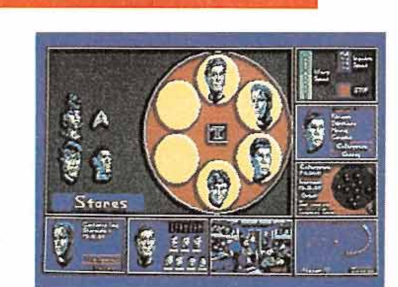
Toda esta región del espacio está saturada de naves Klingon y de rebeldes, por lo que la misión está resultando muy complicada.

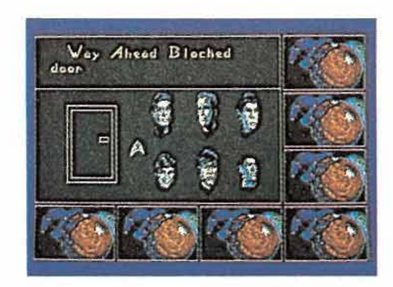
El sistema multivisión

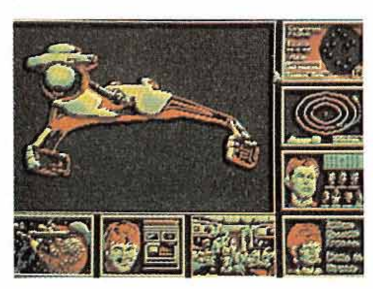
El juego utiliza una técnica de manejo de menús por íconos que han bautizado como Multivisión. Esta técnica permite tener una pantalla activa sobre la cual se va desarrollando la acción y otras siete que sirven para cambiar tu situación según lo que necesites. Al pulsar uno de estos siete íconos se intercambia la pantalla que estaba activa con la que representaba el ícono, quedando esta última como el ícono de la que estaba activa.

Empezamos con la pantalla que representa la cabina de mando con todos sus tripulantes como pantalla activa, y en cada una de los siete íconos vienen representados los tripulantes de la nave.





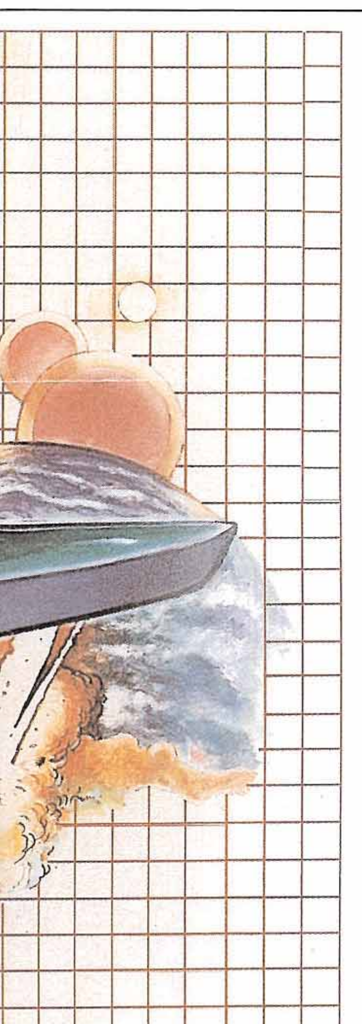








La técnica Multivisión permite tener una pantalla activa sobre la cual se va desarrollando la acción, y otras siete que sirven para cambiar de situación. Al pulsar uno de estos iconos se intercambian las pantallas dándonos acceso a nuevos datos imprescindibles para completar con éxito la misión.



Cada tripulante tiene un cometido. Así Kirik se encarga de las opciones de carga, grabaciones, pausa, retorno al DOS, transportador, número de enemigos abatidos y el almacén; Spock se encarga de informarte del tipo de planeta al que llegas, el estatus del enemigo y del Enterprise (tu nave); McCoy te dice la salud de cada hombre, etc.

Al empezar te encuentras en la localización 50.50.52. Para dirigirte a un sistema solar simplemente pulsa en el ícono de Sulu, o si no es posible, activa el ícono de la sala, que siempre aparecerá, y pulsa al personaje «dibujado». Aparecerá su cara en grande, y al lado tres opciones: la representación del globo estelar, el sistema solar actual (si estás en uno) y una pantalla para controlar la velocidad de los motores. Simplemente pulsa sobre el que quieras. Primero elige a donde quieres ir, activa el «warp» que quieras. Un pitido te avisará cuando has llegado. Si activas a Spock en este momento te dirá quien domina ese sistema solar. Ahora puedes dirigirte a cualquiera de los planetas de ese sistema solar. Hay muchos tipos de planetas: Unos son bases para repostar (si es de la Federación conseguirás poner en óptimas condiciones tu nave), otros están infectados, otros tienen vida... En estos últimos puedes mandar una expedición de 6 hombres (si es que dispones de tantos, pues han de estar a más del 75% de salud). Puedes equiparla a tu gusto. Es conveniente saber elegir a los hombres, ya que cada uno tendrá una respuesta diferente ante lo que se encuentren en el planeta. Encontrarás objetos que te serán imprescindibles para acabar tu misión.

Durante tus viajes por los sistemas solares podrás ser atacado por naves enemigas, que habrás de abatir a base de misiles o láser.

Nuestra opinión

Según lo visto anteriormente el juego reune unos ingredientes muy atractivos: Estrategia con arcade. Es una mezcla explosiva, pese a que el ingrediente más importante es la estrategia.

Pero... ¿Estarán bien dosificados? La respuesta es que sí. El arcade no es continuo, pero es vital, ya que si te descuidas puedes acabar sin «super-estructura» y te aparecería Spock con unas lapidarias palabras y el retorno al comienzo del juego.

El aspecto gráfico pasa de lo muy bueno a lo discreto (fase arcade). De todas formas cuenta con las limitaciones de un PC. Eso sí, si cuentas con una tarjeta EGA en tu ordenador estás de enhorabuena, ya que además de la versión normal del juego para la tarjeta CGA viene otro disco para la versión EGA.

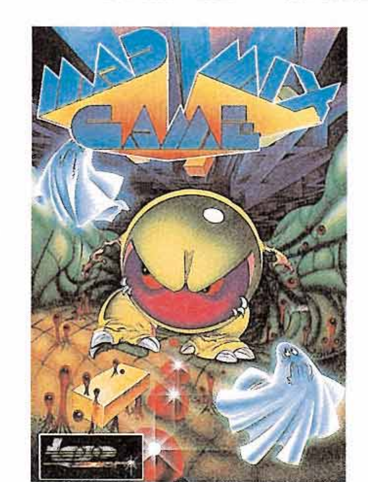
El manejo puede ser por ratón (lo más aconsejable), Joystick (da el pego) y el teclado (¡Aaah!). La última exclamación viene a cuenta de la exasperación que se siente cuando en medio de la fase arcade escuchas los disparos del enemigo alcanzándote y tú intentas llegar con el símbolo-cursor a un cambio de ícono. De todas formas todo es habilidad... ■

J.S.F.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

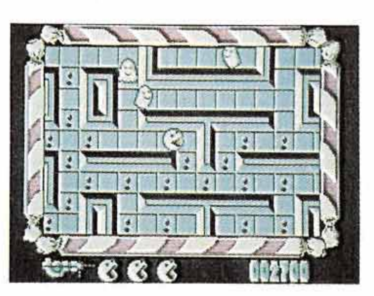


MAD MIX GAME



TOPO SOFT

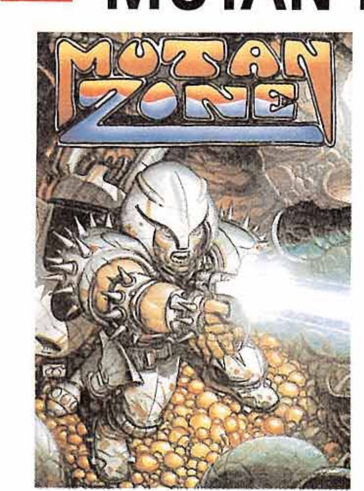
Partiendo de una idea tan machacada como el «comecocos», Topo soft realizó un programa tremendamente original, plagado de detalles sorprendentes y adictivos. Esta nueva versión, perfecta a nivel técnico, presenta un movimiento rápido acompañado de un suave scroll, que unido a la brillante calidad gráfica, da lugar a un programa entretenido como el que más. Imprescindible en tu colección.



La versión para Pc de este programa con sello español es brillante a nivel técnico.

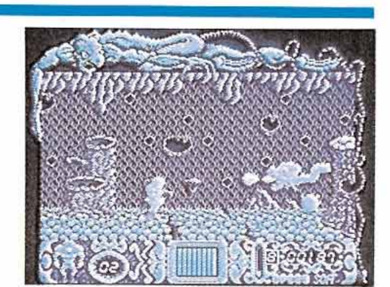
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

MUTAN ZONE



OPERA SOFT

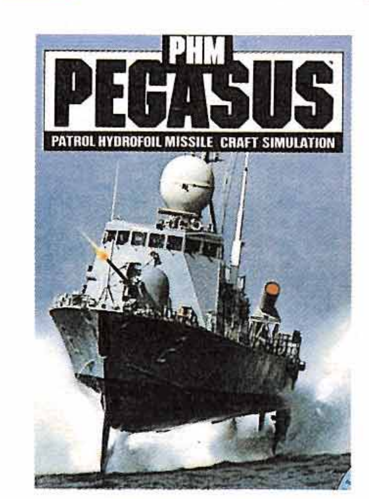
La compañía española Opera Soft ha demostrado a lo largo de su trayectoria ser una experta conocedora de los recursos de los ordenadores Pc y compatibles. Esta conversión de «Mutan zone» es un buen ejemplo de ello, pues es todo lo rápida y brillante a nivel gráfico y sonoro que estas máquinas permiten.



Opera Soft nos sorprende una vez más con un título adictivo cien por ciento.

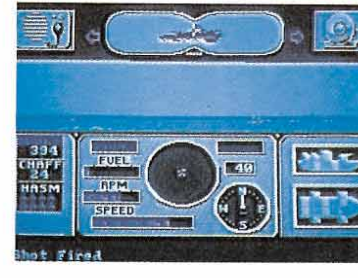
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

PHM PEGASUS



ELECTRONIC ARTS

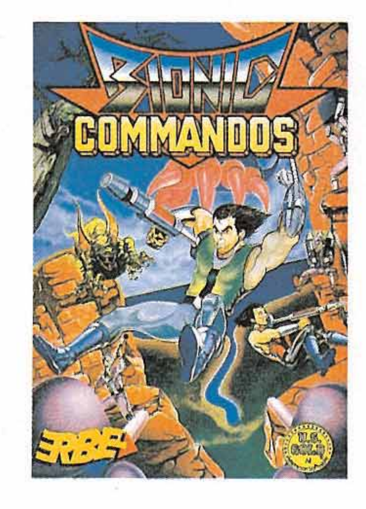
Un nuevo simulador con todas las ventajas/inconvenientes que sus fanáticos/detractores les suelen encontrar. En esta ocasión cuenta con la originalidad de simular la navegación con una lancha patrullera, además de poder presumir de contar con una conversión bien realizada a todos los niveles.



PHM Pegasus reune todos los ingredientes que han convertido a los simuladores en programas reservados a una élite.

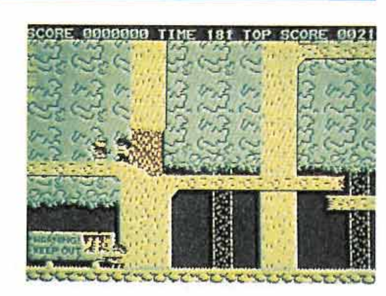
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

BIONIC COMMANDO



GO!

La escasa calidad gráfica era uno de los puntos negativos que achacamos a las versiones de ocho bits a la vista de los resultados poco o nada han hecho los programadores de la versión Pc para remediar esta situación. El confuso caos de gráficos, unidos a la escasa originalidad que solo se salva por la peculiar forma de desplazarse del protagonista, conforman un programa mediocre y sin ningún aliciente destacable.



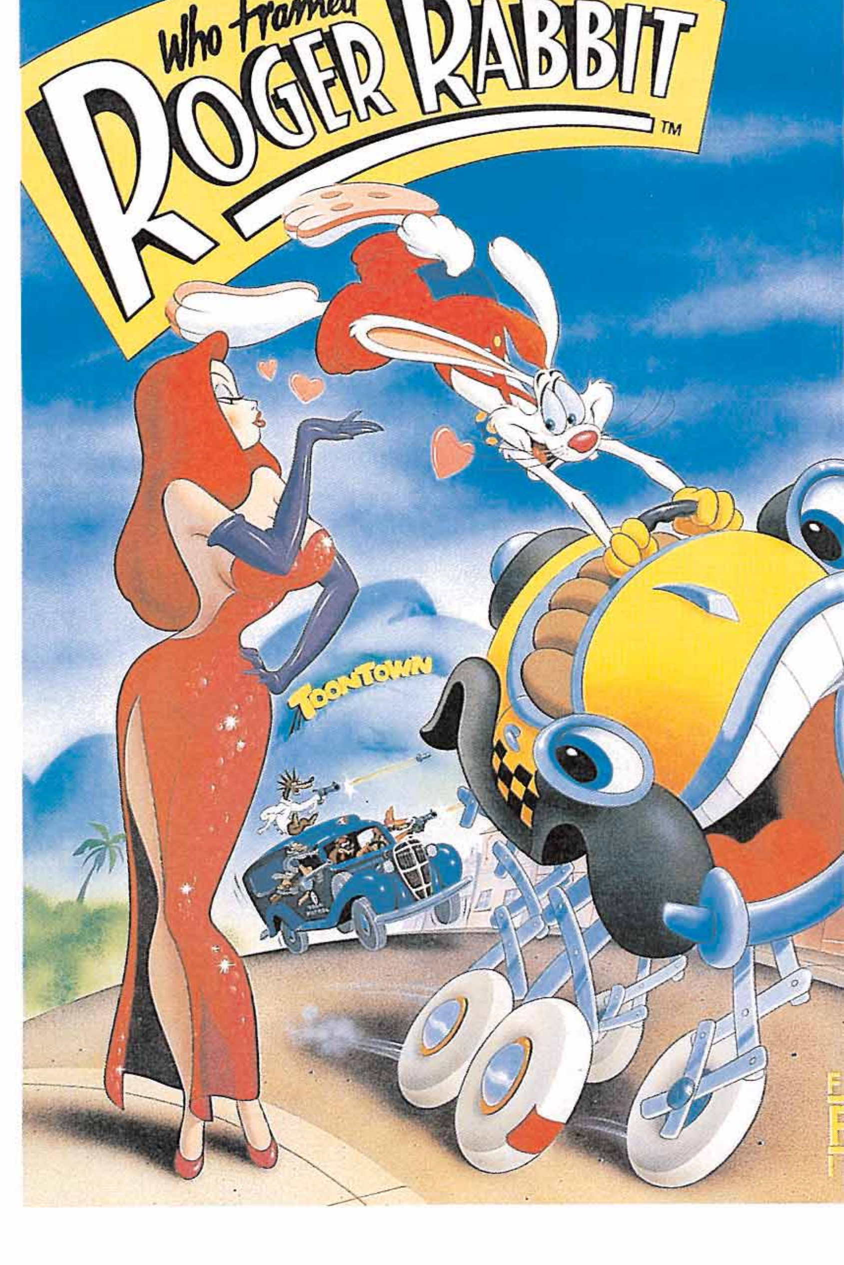
El confuso tratamiento gráfico no contribuye en nada a aumentar la calidad global de Bionic Comando.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		3
Gráficos:		
Originalidad:		



Tan frenético y brillante como la película

Quién engañó a ROGER RABBIT





Hollywood, 1947. La meca del cine engrasa su maquinaria de producción mientras continúa invadiendo el mundo con la magia de sus historias y sus decorados de cartón. En cada plató la fantasía se desata; la ficción se mezcla con la realidad, las lágrimas con las sonrisas, el éxito con el fracaso... Mientras todo esto ocurre, en Dibudiwood, la ciudad de los dibujos animados —o dibus, como prefiráis—, Roger nuestro héroe vive las horas más amargas de su vida.

- *COKTEL VISION*
- *Amiga, Atari ST, PC*

Su despampanante mujer, Jessica, le está traicionando y, lo que es aún peor, Marvin, el dueño de la Fábrica de Bromas —así como de Dibudiwood— ha pasado recientemente a mejor vida sin que nadie hasta ahora haya conseguido dar con el paradero exacto de su testamento.

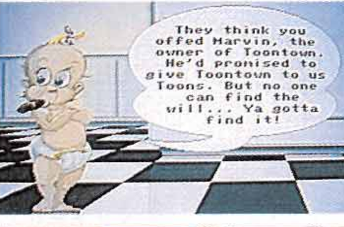
Lo más grave del caso es que si éste no aparece de inmediato, el juez Demort, acérrimo enemigo de los dibus, pasará a ser el nuevo propietario de Dibudiwood, con lo cual conseguirá sus dos principales objetivos: librarse de una vez por todas de éstos —para él molestos personajes—, y obtener la importante suma de dinero que una empresa constructora le ha ofrecido a cambio de permitirles que su nuevo y flamante autopista pase justo por encima de la ciudad de los dibus.

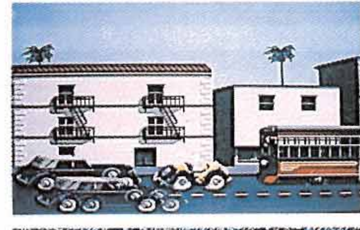
Ahora todo está en las manos de Roger, y debe ser rápido, porque sin el testamento, Dibudiwood está irrevocablemente destinada a desaparecer del mapa. Además, ¿cómo puede resistirse una mujer, por muy fría que sea —y Jessica lo es, realmente— a

Versión Commodore













Versión PC

La soberbia calidad gráfica y la terrible carga adictiva nos demuestran que el hecho de utilizar un nombre famoso como reclamo publicitario es tan solo un ingrediente más de un cóctel que de cualquier forma hubiera resultado explosivo.

los encantos de un héroe que salve de la destrucción a todos los dibus?

«Quién engañó a Roger Rabbit» era, en definitiva, una nueva y sorprendente experiencia cinematográfica, y algo parecido ocurre con esta versión informática, pues en nada recuerda a ningún programa anteriormente realizado.

Centrándonos en el juego, hay que decir que está dividido en tres fases, todas ellas totalmente diferentes entre sí, pero con una característica en común: son absolutamente delirantes. Veámoslas...

Escena 1: Benny el Taxi

Una vez cargado el programa, y tras asistir a la brillante presentación —con atmósfera «jazzística» de fondo—, nos enfrentaremos con nuestra primera misión, que deberemos desarrollar a bordo de uno de los personajes más divertidos que aparecían en la película: Benny el Taxi. Junto a él tomaremos parte en una frenética carrera en la que el coche del juez Demort y sus secuaces, las risueñas comadrejas, será el adversario a derrotar. La carretera es de dos carriles, y por ella circulan todo tipo de vehículos en cualquiera de los dos sentidos. Por si esto fuera poco, el recorrido está repleto de charcos de un peligroso producto químico capaz de disolver un dibu con tan sólo tocarlo.

Como no todo van a ser inconvenientes, contamos con varias ayudas que harán nuestra tarea considerablemente más sencilla: por una parte, Benny puede desplazarse de un carril a otro, lo cual nos permite esquivar los coches que circulan por la carretera; por otra, nuestro simpático vehículo cuenta con un sorprendente dispositivo llamado «suspensión de acordeón», que le permite efectuar grandes saltos con los que podemos pasar por encima de los charcos de ácido; por último, aleatoriamente aparecen en las fachadas de los edificios algunos objetos especiales que nos proporcionan diversas ventajas; los guantes nos inmunizan durante algún tiempo, contra los charcos de ácido, la rueda nos proporciona velocidad extra, y para terminar, el diamante, que nos quita un barril. Estos últimos re-

AMIGA

presentan el marcador de vidas, al llegar a la cantidad de cinco barriles da término la partida.

Hay que aclarar que tan sólo los charcos son mortales para nuestros héroes, y que los choques contra los demás vehículos sólo les causarán una considerable pérdida de tiempo que sus adversarios aprovecharán para poner asfalto por medio.

La meta de la carrera está situada a la entrada del club «Ink & Paint», donde se desarrolla la segunda parte de la aventura.

Escena 2: en el club «Ink & Paint»

En el club tiene lugar el episodio más curioso y frenético de nuestra aventura: deberemos ir recogiendo de las mesas todas las notas que sobre ella se encuentran, teniendo en cuenta dos cosas: por una parte, que periódicamente aparecen dos extravagantes camareros-pingüino que se divertirán a costa nuestra reponiendo a toda velocidad las notas, y por otra, que por la parte inferior de la pantalla aparece un gigantesco gorila —el portero del club—, que caso de atraparnos nos echará sin más contemplaciones del local, lo que nos costará, por supuesto, añadir un nuevo barril a nuestro marcador.

Sin embargo, lo más gracioso de todo es que en algunas mesas, además de notas se encuentran repartidos algunos vasos con bebidas alcohólicas. Si visteis la película recordaréis el «explosivo» efecto que éstas ejercían sobre nuestro amigo Roger; si no, bastará con que contempléis la carcajeante escena para que comprendáis de qué estamos hablando («I neeeeeed that!!!!!!»)

Caso de que superemos con éxito este episodio, tendremos acceso a la siguiente fase, que se desarrolla en la fábrica de bromas de Marvin, si bien como ésta se halla bastante alejada del club, deberemos recurrir de nuevo a nuestro amigo Benny para afrontar una fase intermedia exactamente igual a la primera.

Escena 3: la fábrica de bromas de Marvin

Nada más llegar a la fábrica podremos contemplar una dantesca escena —situada en la parte inferior de la pantalla—; Jessica se encuentra colgada en una de las paredes del recinto, y frente a ella se encuentra un gigantesco camión-cisterna dirigido por el juez y las comadrejas, cargado hasta los topes con lo que todos os estaréis imaginando: ácido.

Nuestra misión, claro está, consistirá en rescatarla antes de que ácido acabe con ella, para lo cual deberemos utilizar adecuadamente los diferentes objetos que encontraremos repartidos por la fábrica —todos ellos están incluidos dentro del catálogo de bromas al que antes hacíamos alusión—: agujeros portátiles, imanes gigantes, puros explosivos.

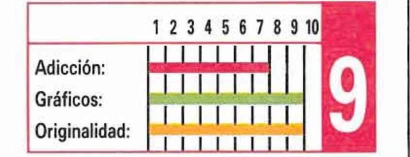
Si lo conseguimos haremos frente a lo que será ya el último paso de nuestra misión: la lucha frente a frente contra el mismísimo juez, lo cual, caso de decantarse la victoria del lado de nuestro amigo, supondría la salvación de Dibudiwood y, sin duda, la anhelada reconciliación entre Roger y Jessica.

The end

Como habéis podido observar, tanto en lo que hasta ahora os hemos contado como en las imágenes que acompañan estas líneas, «Quién engañó a Roger Rabbit» es uno de los programas más sorprendentes que han desfilado por nuestras pantallas en los últimos tiempos, con unos gráficos sencillamente soberbios y un aspecto cercano, prácticamente, a una pequeña película de dibujos animados. Sin embargo, por ello hay que pagar un elevado precio: el hecho de que el juego esté dividido en dos discos y —a menos de que dispongamos de una segunda unidad— debamos cambiar éstos una y otra vez en uno de los sistemas de carga más lentos y engorrosos de cuantos hemos conocido... no se puede tener todo.

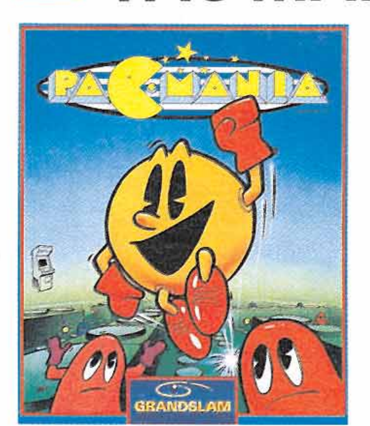
En cualquier caso, un buen ejemplo de que cuando se está dispuesta a trabajar duro, el hecho de utilizar un nombre famoso como reclamo publicitario es tan sólo un ingrediente más de un cóctel que de cualquier forma hubiera resultado igualmente explosivo. ¡Eso es todo amigos!

J.E.B.



De 8 a 16

PAC-MANIA



GRANDSLAM

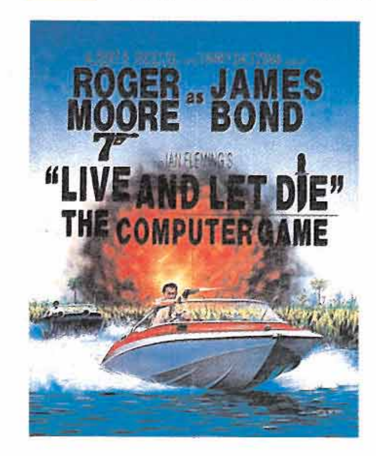
Esta versión Amiga de «Pac-mania» es con diferencia la más brillante y espectacular de cuantas se han realizado, con un nivel gráfico y sonoro prácticamente idéntico al de la máquina original, creada por Namco. Un formidable comecocos tridimensional.



El nivel gráfico y sonoro es prácticamente idéntico al de la máquina original.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

LIVE AND LET DIE



ELITE

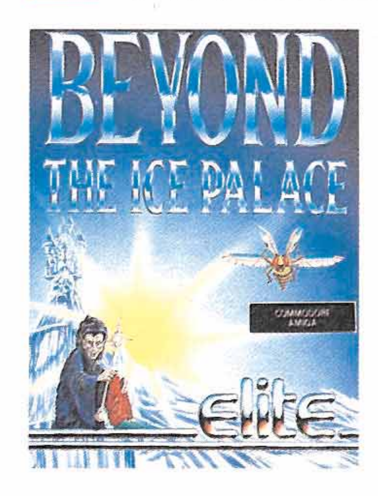
Una vez más el nombre de una película ha servido como excusa para lanzar un nuevo juego. En este caso sin embargo no tenemos nada que objetar a esta hábil técnica publicitaria, porque el juego por sí solo —especialmente en esta versión, bastante más espectacular que sus predecesoras—, responde perfectamente a las exigencias del usuario fanático del arcade. Adicción a raudales y un buen tratamiento del sonido son sin duda los puntos más destacables.



Partiendo del planteamiento de los clásicos arcades, la adicción es la clave del programa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

BEYOND THE ICE PALACE



ELITE

Frenético arcade estilo «Ghosts'n'goblins» que en esta conversión resulta aún más espectacular y adictivo. Sin embargo, cabe destacar como factor negativo el hecho de que esta versión Amiga es prácticamente idéntica a la de Atari St., desaprovechando especialmente las mayores posibilidades sonoras de esta máquina.



La versión Amiga de este título de Elite es prácticamente idéntica a la de Atari.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

CYBERNOID



HEWSON

La conversión para Amiga de este popular programa aporta como novedad un mejor tratamiento gráfico, que ambienta perfectamente el programa, pero que a la larga no contribuye en gran medida a aumentar el interés del juego. Un arcade más, en el que la adicción depende directamente del grado de habilidad de cada jugador.



La principal novedad de esta versión para 16 bits es el mejor tratamiento gráfico.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7


CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.
AMSTRAD
CPC 464
¿QUE
JU
Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.
ZX Spectrum +2
128K
¿Qué te juegas a qu
como los CPC o los
—más de 15.000—,
fantásticos regalos
quieras: con disco
Y tú, papá, ¿que
hijos aprenden in
sinclair

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Wells & Fargo

Si queréis llegar al final de este juego, deberéis pulsar simultáneamente las teclas de izquierda-abajo-disparo, con lo que nuestro personaje morirá, aunque maten a nuestro conductor. Para que nuestra diligencia llegue sana y salva a su destino, deberemos situarnos en la parte inferior-izquierda. Resulta sencillo en la práctica.

Luis Arge (Badalona)

Explorer XXXI

POKE 33383,1. Este poke producirá un extraño efecto, ya que la pantalla se verá reducida considerablemente; si caminamos constantemente hacia la izquierda, podremos observar el final.

Andrés Tejero (Huelva)

Aspar G.P.



Los códigos son:
1.º en Rijeta a 30 puntos del segundo.
A52A71AE5518503
1.º en Jarama.
152D11F91014003
Ganador del campeonato con 140 ptos.
B537819F667C602

Víctor Julián (Madrid)

Terramex

POKE 36844,0: POKE 48181,0: POKE 43537,0: POKE 45774,0. Infinitamente hermoso nos parecen estos pokes con los que obtendremos vidas infinitas.

Andrés Tejero (Huelva)

Soldier of Light

POKE 50035,0: POKE 50712,0. Estos dos pokes que deberemos introducir simultáneamente, nos darán un número infinito de vidas, con las que podremos llegar al final de este luminoso juego.

Andrés Tejero (Huelva)

Lazer Tag.

POKE 42317, nº de vidas. Conseguiremos, gracias a este poke el número de vidas que deseemos, entre 0-255.

Andrés Tejero (Huelva)

Out of This World

POKE 26704,0. También de nuestro amigo alicantino nos llega este poke para este juego imposible. Disfrutadlo.

Carlos Pelayo (Alicante)

Arkanoid II

Si escribimos MAAAAH en el record y pulsamos SPACE, seguiremos en la misma pantalla donde nos mataron.

Alfonso Fernández (Madrid)

Salamander

POKE 48288,0. Con este poke conseguiréis vidas infinitas.

Carlos Pelayo (Alicante)

Thunder Blade

POKE 36515,201. Vidas infinitas y helicópteros inacabables.

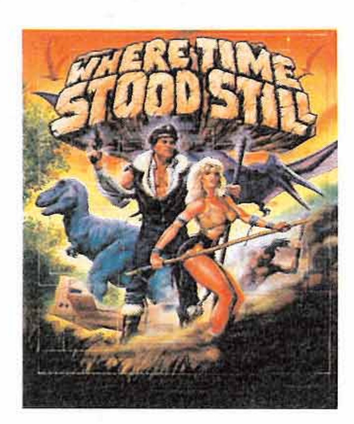
Andrés Tejero (Huelva)

Karnov

POKE 33670,253. Con este poke podremos observar cualquier escenario del nivel 1 al 3, sin un sólo enemigo, ni objeto.

Andrés Tejero (Huelva)

Where Time Stood Still



Cuando pasamos la catarata, bajaremos una cuesta, después nos acercaremos a la orilla del río y nos dejaremos caer; la corriente nos transportará hasta el refugio, mientras estemos en el agua no nos atacarán los dinosaurios ni ningún canibal... pero cuidado con la corriente.

Ignacio Serrano (Valencia)

TUAREG

Ait-Amar, la bella, la adorada, ha sido cruelmente raptada por un grupo de guerrilleros bereberes que exigen como rescate la mitad de la fortuna de su padre, el sultán Abdul Aziz. Con el corazón entristecido por el dolor, pero envalentonado por el recuerdo aún vivo de su rostro, me dispongo a rastrear toda la ciudad, si es necesario, para encontrarla con vida. Tengo muy poco tiempo, un solo segundo perdido puede significar el fin de todas las esperanzas.

Pasión y peligro en la Kashba

AMSTRAD (CINTA)

```
10 LOAD "LOAD.BIN":MODE 0:FOR A=0 TO 15:
 READ B: INK A,B: NEXT A: BORDER 0
20 POKE &A54C,&A7: POKE &A54D,&A6
30 FOR A=&A6A7 TO &A6AE: READ B: POKE A,
B: NEXT A
40 CALL 42250
50 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
60 DATA &3E,&C9,&32,&E5,&1C,&C3,&29,&CA
```



• Los secuestradores exigen que el desorbitado pago se realice, dentro de tres días, en la mezquita de los escribas.

• Para salvaguardar la fortuna del sultán se me ha encargado la misión de localizar la guarida de los raptores y rescatar a la princesa.

AMSTRAD (DISCO)

```
10 MEMORY 20000: OPENOUT "A":MEMORY 1499
 : CLOSEOUT: MODE 0
20 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
 A: BORDER 0
30 LOAD"TOPO.BIN": CALL 6000: FOR A=0 TO
 1000: NEXT A: CLS
40 FOR A=0 TO 15: READ B: INK A,B: NEXT
 A: BORDER 0
50 LOAD"TUAREG.SCR",49152
60 LOAD"TUAREG.BIN"
70 POKE 7397,201
80 FOR A=0 TO 15: INK A,0:NEXT A:LOAD"MU
SICA.BIN",49152:CALL 51753
90 DATA 0,1,5,2,11,14,23,20,13,10,26,0,3
,6,0,0
100 DATA 0,13,0,1,2,14,23,3,6,7,15,16,24
,12,18,26
```

Siento no haberme presentado debidamente, pero la cortesía carece de sentido cuando la vida de la bella princesa está en peligro. Mi nombre es Ben-Yussef, capitán del ejército del sultán, y soy conocido en todo el país como «El tigre negro». Hoy es 23 de enero de 1990, y toda la ciudad de Marrakech está conmocionada por la noticia que ha saltado a las calles con el amanecer. Los secuestradores exigen que el pago del desorbitado rescate se realice en la Mezquita de los Escribas al anochecer del día 26, amenazando con eliminar a la cautiva si no se cumplen las condiciones exigidas. Para salvaguardar la fortuna del sultán se me ha encargado la delicada misión de intentar localizar la guarida de los raptores antes del tiempo fijado y rescatar a la princesa, pero solamente tengo tres días para cumplir tan difícil misión. Pero no es necesario tentarme con la sustanciosa recompensa que me espera si cumplo con éxito mi objetivo, pues no hace falta motivación alguna para aceptar con orgullo tan difícil misión. He amado demasiado tiempo en silencio a la que ahora ve su vida en peligro, y no dudaré en sacrificar mi inútil existencia por ver un único rayo de gratitud en sus ojos.

Mis contactos me informan que Ait-Amar se encuentra fuertemente custodiada en algún lugar de la Kashba, el más populoso barrio de la ciudad. En realidad este dato es prácticamente inútil, pues la zona es terriblemente extensa y tardaré más de tres días en recorrerla completamente. Pero no puedo permanecer inmóvil mientras los minutos transcurren inexorables; haré todo lo que esté en mi mano para localizarla antes de que expire el fatídico plazo.

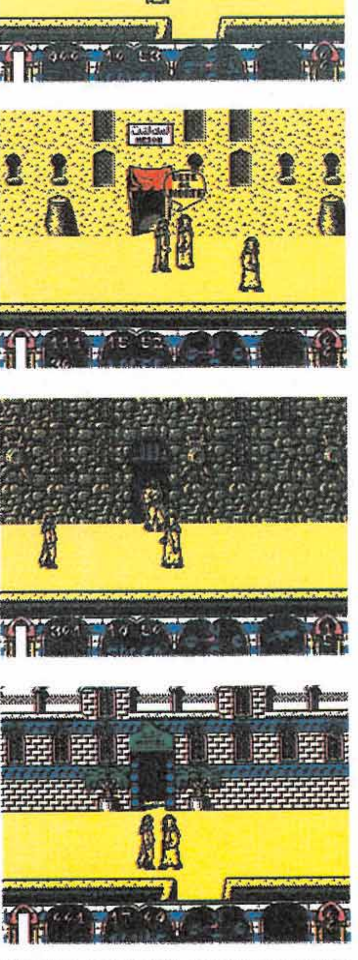
El juego

La zona de la ciudad en la que se sospecha la presencia de la secuestrada está dividida en doce barrios conocidos con los nombres de Dasah, Barin, Alohe, Balab, Alnac, Tesaf, Falok, Danek, Kalef, Harin, Reldo y Salea. Todos son de las mismas dimensiones repitiéndose el mapeado de forma contínua, pues los extremos de la ciudad están conectados entre sí. Es precisamente la orientación en el mapa uno de los aspectos más confusos para el jugador primerizo, pues el sistema de movimiento, buscando la máxima similitud con la realidad, se aparta bastante de los moldes clásicos. Siguiendo un esquema similar al mítico «Tir Na Nog», nuestro personaje se mueve por las calles que atraviesan la ciudad siguiendo la dirección indicada en la brújula situada en la parte inferior de la pantalla. Ben-Yussef se desplaza siempre siguiendo una línea izquierda-derecha, pero esa línea puede estar siguiendo una orientación norte o este, siendo posible tomar los cruces entre las calles o los recodos de los edificios para cambiar de orientación. Por tanto, lo más cómodo es imaginar que el juego no se desarrolla a través de pantallas convencionales, sino a lo largo de unos caminos que pueden atravesar una misma pantalla de diversas maneras.

Como si de una escena real se tratara, Ben-Yussef deberá desenvolverse a lo largo de las calles de Marrakech haciendo uso de toda su destreza y habilidad, vigilando a los caminantes y atendiendo sus propias necesidades de descanso y alimentación. No solamente tendrá que tener en cuenta los múltiples peligros que pueden esconderse en cada esquina, sino que será necesario comerciar, pedir información a confidentes, comer, dormir e incluso robar cuando sea necesario. Todos estos detalles ayudan a crear una atmósfera de realismo no conseguida en otros juegos similares, haciendo que el jugador se integre con facilidad en el papel del personaje y en la historia en la que se ha visto envuelto.

Marcadores

El papel inferior contiene los marcadores que deberemos vigilar a lo largo de la aventura. En la parte izquierda encontramos una barra vertical de energía que disminuirá con el mero transcurrir del tiempo y el ataque de los enemigos, la cual puede ser respuesta entrando a comer a un restaurante o posada dentro del horario establecido, ya que su agotamiento supondrá el fin inmediato de la aventura. A su derecha encontramos un marcador que indica la cantidad de dinero restante. Comenzamos el juego con 400 dólares, y dicha suma se irá gastando al comprar armamento, pagar a confidentes o abonar diversos servicios, pero podremos reponerla robando a las mujeres que caminan por las calles. Cuando pasemos por delante de un restaurante, posada, hotel u hostal aparecerá bajo este marcador otro número que indica el precio del establecimiento en cuestión.



Nuestro personaje se mueve por las calles que atraviesan la ciudad siguiendo la dirección indicada en la brújula.

Algo más a la derecha observamos el reloj, y bajo él el nombre del barrio en el que nos encontramos, ideal para orientarnos en el mapa. La brújula situada al lado será de vital importancia para mantener la orientación, pues nos informa en todo momento del punto cardinal real con el que corresponde la parte derecha de la pantalla. Finalmente encontramos el gráfico del arma que llevamos en el momento actual, de haber alguna, y a su izquierda, la munición disponible.

Dentro de los edificios

RESTAURANTES Y POSADAS. Son los lugares a los que deberemos acudir para comer y así reponer las energías perdidas, pero sólo se encuentran abiertos de 2 a 3, ya que fuera de este horario será inútil intentar entrar en ellos. Como era de esperar, los restaurantes son más caros que las fondas, tal como puede comprobarse observando el número que aparece bajo el marcador de dinero restante, por lo que será necesario tener en cuenta los fondos disponibles antes de elegir.



HOTELES Y HOSTALES. Funcionan de forma similar a los anteriores, con la salvedad de que su utilidad en esta ocasión es permitir a nuestro protagonista pasar la noche en ellos y así evitar la pérdida de energía que supondría pasar toda la noche en la calle. Sólo podremos entrar en estos lugares a partir de las doce de la noche.

CASAS. Fuertemente protegidas por matones; en alguna de ellas se encuentra prisionera la princesa. Dado que el guardián no nos permitirá nunca entrar, es preciso eliminarle previamente, operación que requerirá un elevado ▶

TUAREG



• Ben-Yusseff deberá desenvolverse en las calles de Marrakech, haciendo uso de toda su habilidad.

número de disparos. Suprimido el guardián, tendremos libre acceso al interior de la casa, donde nos esperan nuevos enemigos. Solamente al abatir al último de ellos, y si la casa en cuestión era realmente la correcta, podremos cargar la pantalla final.

ARMERÍAS. Son tiendas en las que, dentro del horario comercial de 10 de la mañana a 8 de la noche, podremos comprar armas y munición. Dentro de una armería, contamos con la tecla E (elegir) para recorrer las armas disponibles, y la tecla C (comprar) para confirmar la compra en caso de tener el dinero necesario. Los precios de las armas y la munición disponible para las mismas pueden variar levemente de una armería a otra.

La localización de estos establecimientos es siempre fija y puede, por tanto, ser consultada en el mapa. Sin embargo, en cada partida varia tanto el punto de inicio como la casa en la que se encuentra secuestrada Ait-Amar.

Personajes

Moros. Pueden encontrarse o no al servicio de los secuestradores, pero ese extremo es difícil de confirmar, pues todos disponen del mismo gráfico. Al tocarles de frente nos darán información a cambio de 10 dólares mediante un texto en el que nos indican la dirección en la que se encuentra la princesa, los moros «buenos» siempre dicen la verdad, mientras que los «malos» indican direcciones aleatorias que pueden confundirte. Para distinguir a unos de otros puedes tener en cuenta que los moros enemigos pueden disparar contra ti y, generalmente, caminan en dirección contraria, mientras que los moros amigos son los únicos que se indican la misma dirección al preguntarles dos veces. Si disparamos contra un moro amigo, todos los habitantes de su barrio se volverán en contra nuestra, disparando contra Ben-Yussef y dándole información falsa cada vez que éste les pregunte.

Nuestra estrategia de juego ha de ser, por tanto, seguir las direcciones ofrecidas por los confidentes fiables, indagando repetidamente para asegurarnos de que nos encontramos en la dirección correcta. Podremos reconocer la casa en la que se encuentra prisionera la princesa, pues en esa pantalla cada vez que interroguemos a un moro amigo no obtendremos mensaje alguno aunque se descuenten los diez dólares de rigor. Todos los moros, como el resto de personajes del juego, mantienen su posición y camino cuando Ben-Yussef pasa de una pantalla a otra y continúan caminando, aunque no sean visibles, de modo que cada personaje parece poseer una conducta independiente.

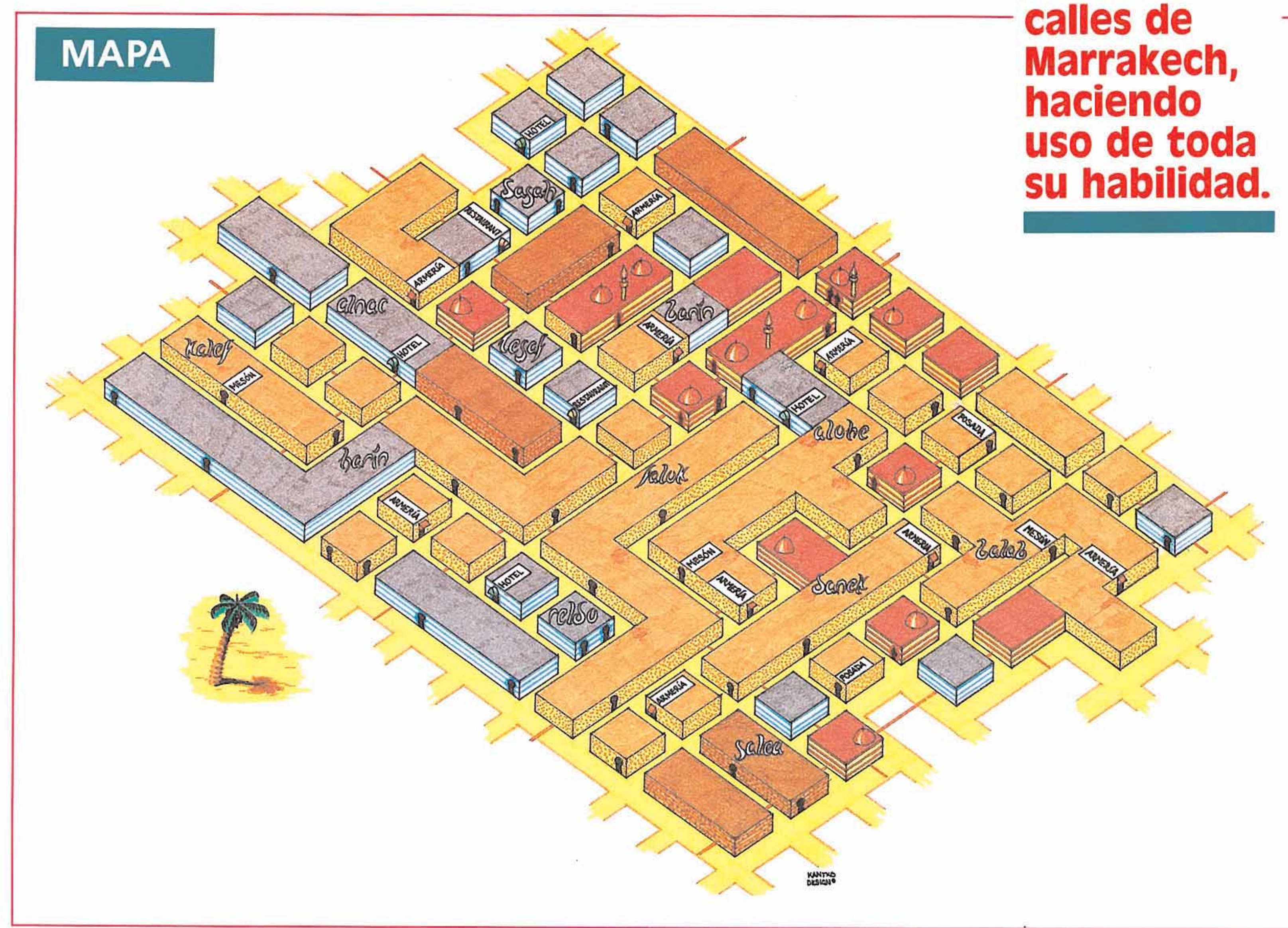
POLICÍA. Patrullan por todos los barrios sobre todo después de que hayas cometido una imprudencia (disparar contra un moro amigo, robar a una mujer). Son muy rápidos y se dirigirán directamente contra ti, siendo necesario esquivarles o dispararles, pues en caso de tocarte te quitarán el arma que tuvieras, e intentarán arrestarte. Si pierdes el arma no tendrás más remedio que buscar una armería para adquirir un nuevo arsenal.

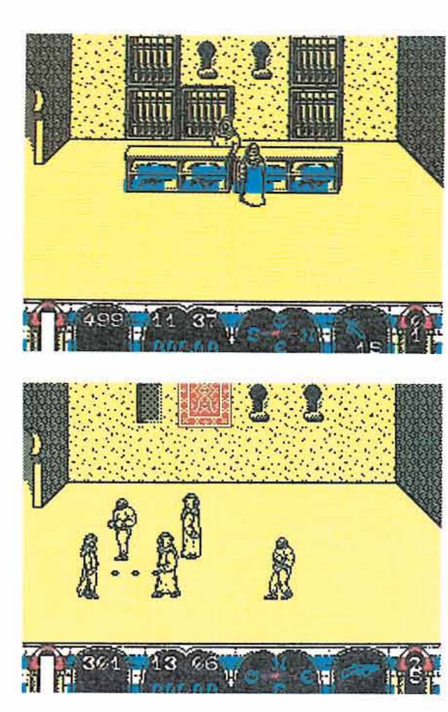
MUJERES. Caminan por las calles con su cántaro bajo el brazo y basta con tocarlas frontalmente para robarles el dinero que tuvieran, en caso de tenerlo, observando siempre que con dicha operación perderás parte de la energía y todos los habitantes de su barrio se volverán tus enemigos. Una misma mujer sólo puede ser robada una vez.

MATONES. Ya los hemos descrito anteriormente, por lo que únicamente indicaremos que no os recomendamos eliminarlos por sistema, debido al alto número de impactos necesarios para abatirlos, por lo que es conveniente asegurarnos previamente de que la casa que custodian es, efectivamente, la que buscamos. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

MAPA





Comenzamos el juego con cuatrocientos dólares en nuestro poder, con los que podremos negociar para conseguir información o armamento.

SPECTRUM (CINTA)

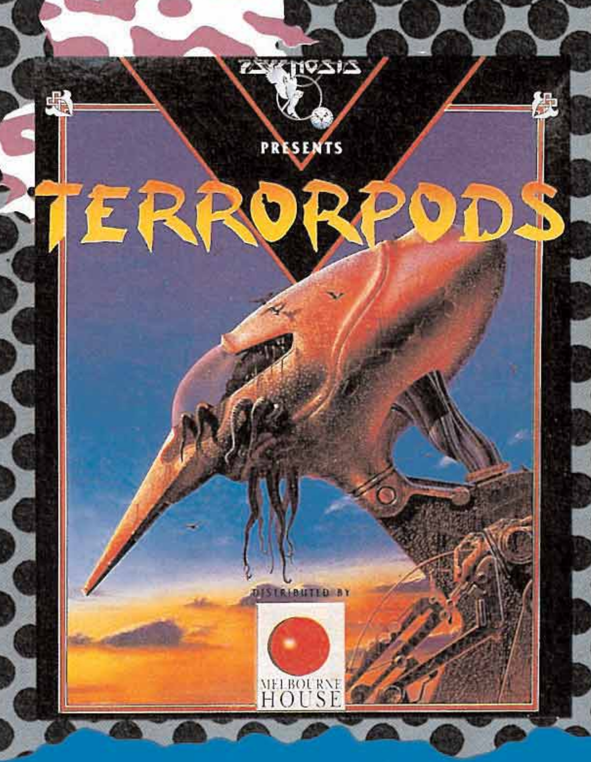
```
  10 REM CARGADOR TUAREG CINTA
  20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
 : INK NOT PI: POKE VAL "23624",N
 OT PI: CLEAR VAL "25139"
  30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 59990
  40 LOAD ""CODE : POKE 65136,30
 : POKE 65137,255: FOR A=65310 TO
 65320: READ B: POKE A,B: NEXT A
 : CLS : RANDOMIZE USR 65100
  50 DATA 62,201,50,117,149,50,3
 ,162,195,205,139
```

SPECTRUM (DISCO)

```
  10 REM CARGADOR TUAREG DISCO
  20 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
 : INK NOT PI: POKE VAL "23624",N
 OT PI: CLEAR VAL "25139"
  30 LOAD "TOPO.BIN"CODE : RANDO
 MIZE USR VAL "59990": PAUSE VAL
 "150": CLS
  40 LOAD "TUAREG.SCR"SCREEN$ :
 LOAD "TUAREG.BIN"CODE : PAUSE VA
 L "100": POKE VAL "38341",VAL "2
 01": POKE VAL "41555",VAL "201":
 RANDOMIZE USR VAL "35871"
```

¡AUTENTICOS!

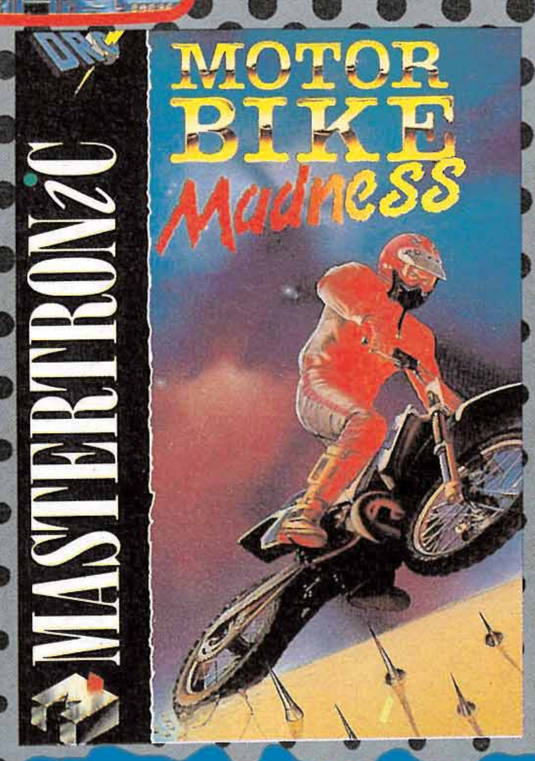
Son auténticos.
Inquietantes,
absorventes,
como a ti te gustan.
Y vienen de la mano
de DRO SOFT.
¿NECESITAS SABER MAS?
Han llegado
para despertar
la dormida pantalla
de tu ordenador.
Para devolverte a
una acción casi olvidada.
Van a llevarte
a las estrellas,
pasando por
el corazón de la ciudad.
Van a ponértelo difícil,
a exigirte lo mejor de ti.
Están aquí.
Y son extraordinarios.
Sólo cuando los veas,
descubrirás lo que
te estabas perdiendo.



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750.-



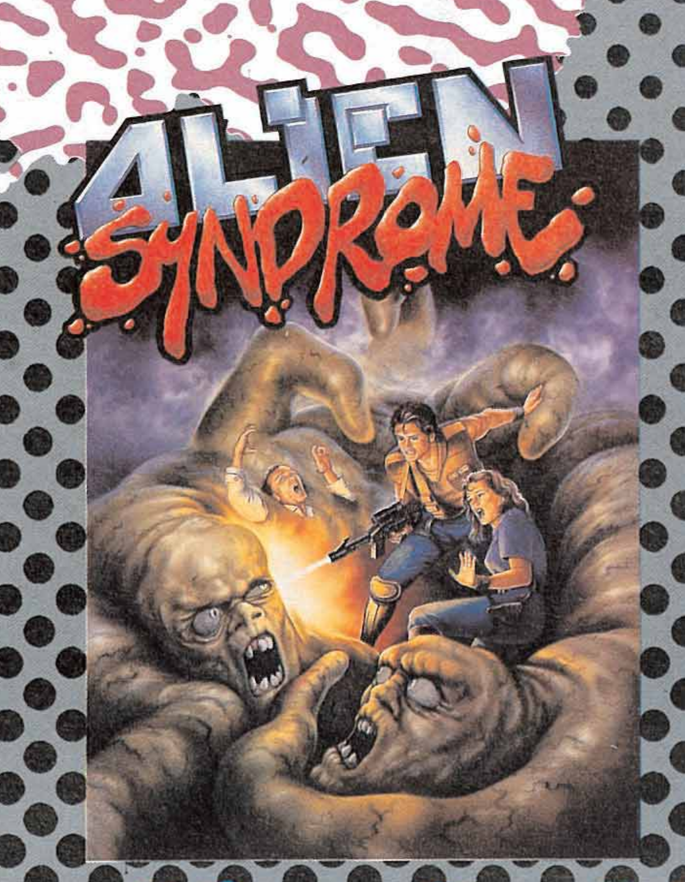
UN HOSTIL ASTEROIDE, UNAS MINAS RICAS EN DETONITA Y UNAS TERRIBLES MAQUINAS DE GUERRA EN UNA COMBINACION EXPLOSIVA.



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750 ATARI ST AMIGA PC=1900.-



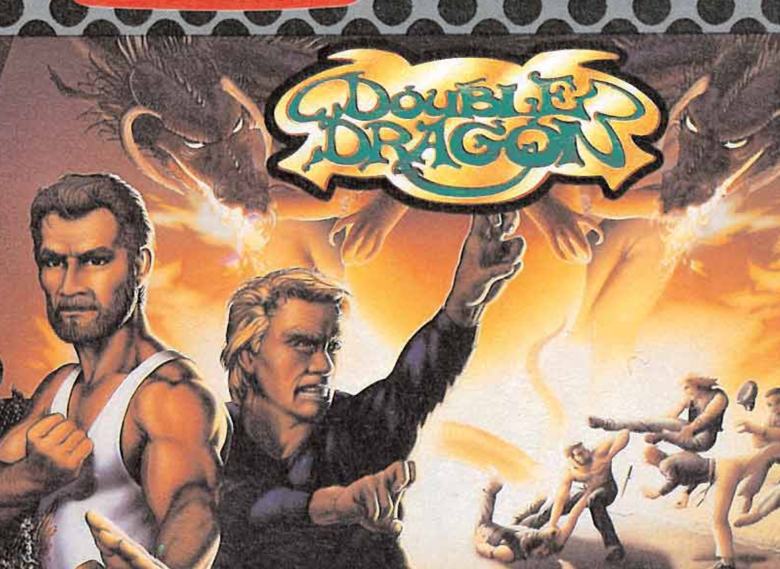
OBSTACULOS TRIDIMENSIONALES. BARRERAS INFRANQUEABLES. UNA SIMULACION DEPORTIVA DE MOTOCROSS ALUCINANTE.



SPECTRUM AMSTRAD MSX COMMODORE 64=875.-
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO=1.750.- ATARI ST AMIGA=2.500.-



NI EL MAS POTENTE ARMAMENTO ES UNA GARANTIA DE EXITO, CUANDO UNA HORDA DE MUTANTES ACECHA EN LA SOMBRA.



SPECTRUM COMMODORE 64 MSX=875.-
SPECTRUM Y MSX DISCO=1.750.- AMIGA=2.500 PC=1.900



LOS GEMELOS LEE HAN DESCUBIERTO QUE SU CIUDAD ESTA DOMINADA POR EL CRIMEN Y LA CORRUPCION. AYUDALES A LIMPIARLA DE "BASURA".



C/. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS (91) 246 38 02 / 673 90 13

CARGADOR UNIVERSAL de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET a$-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "               ______
________      DATOS   ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0:d$:AT cx.21:CHR$ 138:"L
INEA ":li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1: FLASH 1: O
VER 1:" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ".
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0: INK 7: PAPER 1:"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0: PAPER 3: INK 7:"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ":n$:" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":di. PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di.nb
7275 PRINT #0: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: ":n$:" SALVADO"'"Inicio:
":di."Longitud: ":nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ":CHR
$ 138:"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5:"Ultima
 linea: ":li-1:AT 11.5:"Comenzar
 por: ":li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1:AT 5.6:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5:"
Direccion Inicial: ":di
9008 PRINT AT 11.4:"RESTAN:":AT
11.17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di.VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12:INT (LEN a$/
2-n/2):" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0; FLASH 1:" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio. Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel. Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un MERGE'''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE'''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER. Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A =, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos. Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke. Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción. Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con las instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

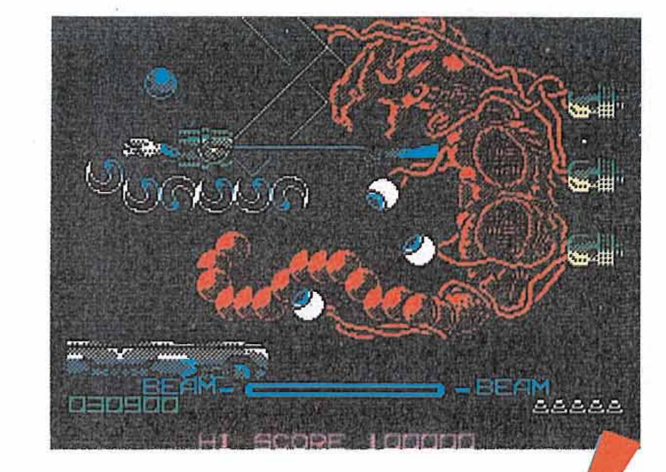
— Por último teclea las siguientes instrucciones:

```
X = PEEK (64703) + 256*PEEK
(64704):
DEFUSR = X:U = USR (0).
```

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

R-TYPE

Feroc se felicitaba por su increíble suerte: en el universo había varios billones de personas y a él, sólo a él, le había sonreido la fortuna. Sería el encargado de acabar con Bydo, el ser más perverso de todos los tiempos; un ser, cuya única ambición era destruir el universo, ayudado por su peligroso ejército

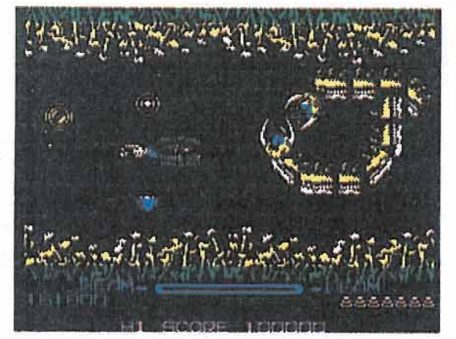




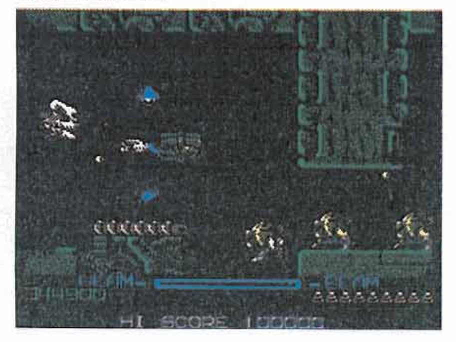
Cacería infernal

Su misión era acabar con Bydo, ser de naturaleza desconocida que amenazaba acabar con el universo. Se había rodeado de un ejército de seres biomecánicos monstruosos que guardaban su guarida y le ayudaban en su insaciable expansión por el cosmos.

El camino hacia el refugio del malvado ente pasaba por diversos planetas de diversas formas y con variados e igualmente letales habitantes. En cada planeta había un guardián, una de las mascotas de Bydo, que no cedería el paso a cualquier viandante, si no era aquel que fuera capaz de destruirlo.



La incesante aparición de enemigos reducen nuestra misión a una espectacular cacería espacial.



«R-Type» es una conversión de un conocidísimo juego caracterizado por su gran dificultad.



Pese al desalentador panorama, Feroc tenía madera de héroe; no lo neguemos. Cualquier otro, hubiera huido a la mañana siguiente. Sin embargo, Feroc acudió a por su nave, acompañado amablemente por una escolta de diez tíos como columnas. Su nuevo utilitario era una nave tipo R-9 muy sofisticada. Como armamento tenía un cañón láser de potencia regulable. Al ser informado de esto, a Feroc se le movieron las piernas en dirección a la puerta más cercana, pero rápidamente fue ayudado por dos de sus complacientes escoltas a recuperar el control.

Feroc se quejó de la escasez de su potencial armamentístico, ante lo cual se le comunicó la presencia de espías en el ejército enemigo que le facilitarían nuevas armas. Dichos espías, sin embargo, sólo mostrarían su contenido una vez muertos. Es más, intentarían matar a Feroc como un enemigo más. Así pues, no debería ser clemente: todo lo que se moviera debería ser destruido. Feroc se desmayó...

El juego

Como no nos atrevemos a dejar solo a Feroc en su cometido hemos decidido que le ayude cualquier persona, previa compra de este juego. Se trata de una conversión de un conocidísimo juego caracterizado por su gran dificultad y su sobresaliente calidad gráfica.

Si te atreves a enfrentarte con el reto debes saber que has de recorrer ocho zonas por los dominios de Bydo en las que todo va a ser adverso a ti. Encontrarás en tu camino los más absurdos y grotescos monstruos y dispositivos armamentísticos con la única misión en la vida de acabar con tu humilde nave, lo que conseguirán en numerosas ocasiones; no lo dudes.

Como suele ocurrir en estos juegos, durante tu camino podrás recoger algunas armas adicionales que te ayuden en tu tarea. Algunas de ellas son incompatibles, por lo que tendrás que escoger la más adecuada en cada momento de la misión. Ya te puedes imaginar que, si tu nave es destruida, también lo será su armamento que tendrás que montar desde el principio. Por ello, es conveniente que no te maten.

Armamento adicional

Lo transportan los espías, que tienen forma de bola y saltan y andan por la pantalla. Encontrarás con suerte:

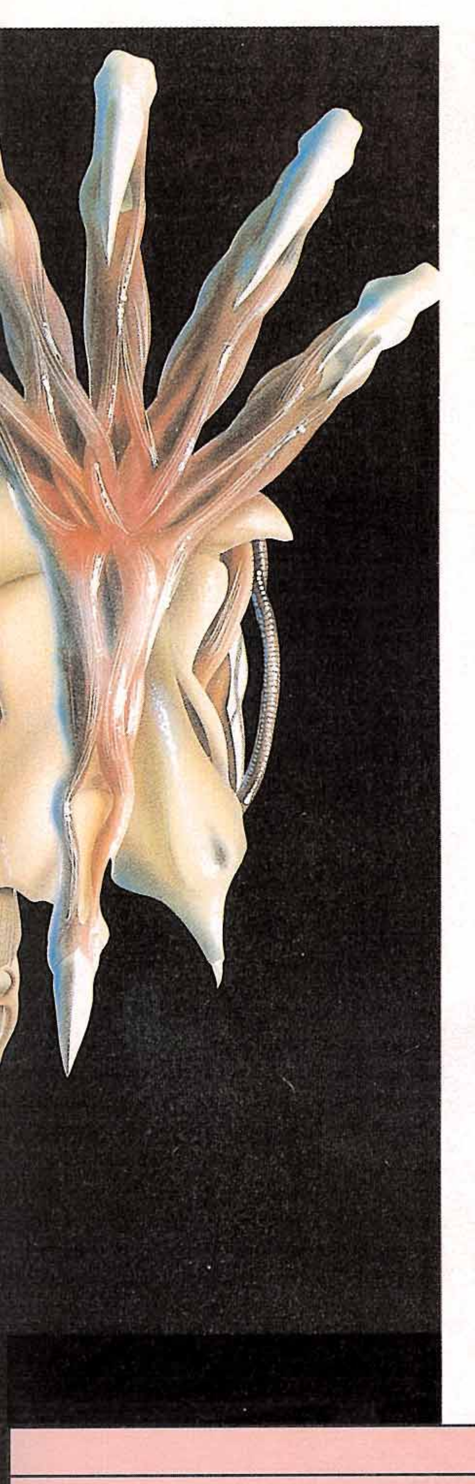
— **Velocidad:** es la cápsula blanca. Incrementa la facilidad de movimiento del vehículo. No siempre conviene cogerla.

— **Misiles:** es la cápsula morada. Dispararás sendos proyectiles que se dirigirán al enemigo más cercano.

— **Defensas:** cápsulas verdes. Se pueden coger dos y tienen forma de bola.

Una se coloca arriba de la nave y la otra debajo. La protegen de balas por ambos blancos y colaboran a la matanza mediante el contacto y algunos disparos.

Los otros tres tipos de cápsulas son diferentes formas de láser, pero la primera que cojas te otorgará control sobre un utilísimo ingenio esférico que puedes colocar delante o detrás de tu aparato, que mata a los enemigos con el contacto y que dispara. Además es inmune a las balas y te protegerá de ellas si lo colocas en la nave. Como quiera que lo puedes soltar y colocar a tu gusto en la parte delantera o trasera de la nave, es vital para culminar el juego que manejes este cacharrito a la perfección, pues en algunas fases del juego necesitarás moverlo para sobrevivir. Para darle el mayor poder de disparo es necesario coger otras dos de las cápsulas que a



continuación se nombran.

— **Cápsula azul:** te da un láser reflector que rebota en el suelo y paredes y que puede llegar a sitios complicados de alcanzar con suma facilidad.

— **Cápsula roja:** te da un potente rayo en forma de lazo y de gran anchura. Es muy útil cuando hay muchos enemigos juntos o a la hora de despejar zonas como en el cuarto nivel.

— **Cápsula amarilla:** te refuerza con un rayo reptante. Al usarlo salen dos rayos, hacia arriba y hacia abajo, que se deslizan por la superficie hasta encontrar su objetivo. Muy útiles si el enemigo ataca moviéndose por superficies, desde arriba o desde abajo.

Enemigos típicos

Son, digamos, la infantería del ejercito de Bydo. Pululan por todos los planetas, acompañados por los específicos habitantes de cada uno de ellos. Son tan peligrosos o más que éstos, pese a las veces que aparecen.

— **Naves-mosca:** atacan en cuadrillas o tríos y van haciendo eses. De color rojo, no dudan en disparar y se mueven con gran rapidez. Son bastante vulnerables al disparo y tendrás tiempo de alcanzarlas antes de que estén sobre ti.

— **Androides:** son voluminosos y aparecen bien por la superficie o bien saltando desde la parte superior. En este caso es cuando más peligrosos son, sobre todo por sus malintencionados disparos, que suelen ser muy certeros.

— **Guardianes:** son grises y atacan en grupos de dos, tres o cuatro. Van sin remilgos a por ti y disparan. Necesitarás bastante espacio para esquivarlos y gran velocidad de movimiento. Salen desde cualquier sitio, incluidas las espaldas.

— **Lanzamisiles:** van por el suelo y se paran cada cierto tiempo lanzando una andanada de misiles hacia arriba que luego caen por efecto de la gravedad. Si no estás próximo a su vertical son poco ligrosos y requieren varios disparos para su destrucción. Sus misiles son también destructibles.

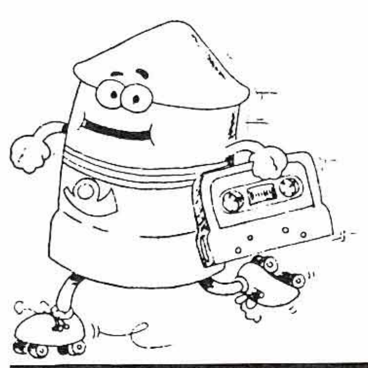
— **Cañones:** emplazados y estáticos en techo y suelo, pueden llegar a ser complicados en su destrucción, que sólo requiere un disparo. Contra ellos está muy indicado el láser reflector. Es conveniente acabar con ellos antes de avanzar sobre su zona.

— **Kaminaves:** aparecen desde arriba y forman un codo. Vienen en grupos de muchas y son fácil blanco de tus disparos. Disparan, pero con escaso peligro para tu integridad. ■

Fernando Herrera

AMSTRAD

```
10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 RESTORE:MEMORY &3FFF:MODE 1:PRINT"Pok
eando codigo maquina...":lin=110:dir=&40
00:GOSUB 90:lin=710:dir=&A000:GOSUB 90:C
LS
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A020,0
50 INPUT"Creditos infinitos";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A025,0
60 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A02A,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&6000:MODE
0:BORDER 0:FOR n=0 TO 15:READ a:INK n,a:
NEXT:FOR n=1 TO 200:NEXT:CALL &A000
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
100 READ con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:
byte=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte
:sum=sum+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con
THEN lin=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error
 en la linea"lin:END
110 DATA C7D108FE01067F3E10ED,1119
120 DATA 793E54ED79D9E1D9D818,1524
130 DATA E03D20FDA724C806F5ED,1461
140 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
150 DATA ED79792F4FD97D3CE60F,1252
160 DATA 6FF620D917ED7937C93D,1304
170 DATA 20FDA724C806F5ED78A9,1465
180 DATA E68028F5067F3E10ED79,1212
190 DATA 792F4F1F3E2A173DED79,824
200 DATA 37C906F63E10ED79D9E5,1390
210 DATA 2E00D9216AA5E506F5ED,1284
220 DATA 78E6804FCD7AA530FB21,1381
230 DATA 150410FE2B7CB520F93E,986
240 DATA 0ACD7AA530EA26C43E1C,1108
250 DATA CD7AA530E13EDABC38F2,1531
260 DATA 26C43E1CCD7AA530D33E,1137
270 DATA DABC38E4FD21ACA7FD6E,1678
280 DATA 0026C43E1CCD7AA530BE,1054
290 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670,1199
300 DATA 3E1CCD7AA530AD3E1CCD,1098
310 DATA 7AA530A67CFECD300EFE,1400
320 DATA 9C30CFFD23FD7DFEB020,1539
330 DATA CB18C53E0B26802E083E,779
340 DATA 0B18023E09CDA0A5D03E,908
350 DATA 0BCDA0A5D03E9FBCCB15,1382
360 DATA 2680D24EA63E1DBDC25A,1184
370 DATA A500AF0826A12E01FD21,880
380 DATA 00AC3E0418173EB7ADC6,901
390 DATA 6ADD7700DD231B26A12E,974
400 DATA 012E013E0118023E09CD,413
410 DATA A0A5D03E0BCDA0A5D03E,1406
420 DATA C0BCCB1526A1D28EA608,1329
430 DATA AD087AB320CEC366A53E,1244
440 DATA B7ADC66ADD7700DD231B,1283
450 DATA 2E023E0426B3CD2BA7D0,954
460 DATA FD7E04B7285A6901007F,929
470 DATA 000000FD4E00FD4601DD,876
480 DATA 210000DD094D3E012E02,451
490 DATA 26B3CD2BA7D03E7FBD28,1258
500 DATA 0332ABA72E023E0826B3,726
510 DATA CD2BA7D0FD5E02FD5603,1314
520 DATA 69010500FD094D7BB226,789
530 DATA A12E013E01C290A61166,894
540 DATA A5ED53ACA61193A6D5ED,1603
550 DATA 5BCEA7C3A4A53E060000,1056
560 DATA 18B63E0DCDA0A53E10CD,1094
570 DATA A0A5D03EDBBCCB1526B3,1443
580 DATA D229A7C9CDC1A5210080,1343
590 DATA 06FFC51E004B16FF06F5,1091
600 DATA ED78E680A928501C792F,1200
610 DATA E6804F15C24DA77323C1,1239
620 DATA 10E22100001132800632,526
630 DATA C51A06004F0913C110F6,791
640 DATA E521000011CD800632C5,865
650 DATA 1A06004F0913C110F6C1,787
660 DATA 7CB72013A7ED42013200,879
670 DATA A7ED42D80901CDFFA7ED,1560
680 DATA 42D03C32ABA7C90000C3,1118
690 DATA 5CA7001E2A2822000000,405
700 DATA *
710 DATA F32100401165A5014B02,701
720 DATA EDB0DD21B0A711AB00CD,1403
730 DATA 3FA7211FA02259A8C3DA,1158
740 DATA A73E353210353E3D329E,732
750 DATA 353ECD320435C3007A00,744
760 DATA *
770 DATA 0,26,13,24,15,3,6,16,1,2,11,20,
9,8,4,7
```



MAIL Soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24
239 04 75

(93) 311 39 76

TIENDA: (91) 522 49 79

HORARIO DE PEDIDOS

DE 10,30 A 20,30
LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14

DE 15 A 19,30
LUNES A VIERNES

PACKS

ERBE 88

OPERATION WOLF, CHICAGO'S PSYCO PIG, TITANIC, COLISSEUM	30
DISPONIBLE:	
SP, AMS, MSX	2.495
AMS DISK, +3	3.200

ELITE HIT PACK

COMMANDO, BOMB JACK AIR WOLF, FRANK BRUNOS BOXING	
DISPONIBLE:	
SP C-64	1.200

SIX PACK VOL. I

1942, FIGHTING WARRIOR ANTIRIAD, SCOOBY DOO JET SET WILLY, SPLIT IMAGES, DUET (COMMANDO 2)	
DISPONIBLE:	
AMS C-64	1.200

SIX PACK VOL. II

A.C.E. INTO EAGLES NEXT BATTY, SHOWAY RIDER, INT. KARATE, LIGHT FORCE	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, C-64	1.200

DINAMIC II

AMY MOVES, FIEDD, HARDEST, SAME OVER, TURBO GIRL, FERNANDOMARTIN, PHANTIS	
SP-AMS. C-64. MSX	1.200
ANS DICK, + 3	2.250

PACK SPORT

TWO AND TWO, SAILINS WINTER SPORT, RUGBY	
SP, AMS	1.295

PACK TOTAL

TARGET RENEGADE, ARKANOID II COMBAT SHOOL, PLATOON	
SP, AMS, C-64	1.350
AMS DISK, +3	2.250

2×1

SOL NEGRO + ABADIA DEL CRIMEN SP (128 K) AMS MSX	875
IKARI WARRIOR + OVER LANDER SP, AMS, C-64	875
SAVEGE + SOLDIER OF FORTUNE AMS, C-64	875
TETRIS + FERNANDEZ MUST DIE SP, AMS, C-64	875

SPECTRUM

SPECTRUM	P.V.P.
HARDBALL	250
MAZIACS	250
SORCERY	250
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT.)	395
ALIEN 8	395
BABALIBA	395
BEACH HEAD	395
BEACH HEAD II	395
DAN DARE	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FLIGHT 737	395
FORMULA 1 (SOLO 48K.)	395
FREDDY HARDEST	395
KNIGHTLORE	395
NIGHTSHADE	395
PHANTOMAS	395
ROCKY	395
SAIMAZOON	395
SGRIZAM	395
SPEED KING II	395
TURBO GIRL	395
VIDEO OLYMPICS (SOLO 48K.)	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
ARHEM	495
ELECCIONES GENERALES	495
MALVINAS	495
OTAN ALERTA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
SU MEJOR HORA	495
AFTEROIDS	500
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ARKANOID	500
ARKOS	500
ASTERIX	500
BATMAN	500
BATTLE SHIP'S	500
BOMB JACK	500
BRAVESTAR	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMMANDO	500
CONVOY RAIDER	500
ENDURO RACER	500
EUROPEAN FIVE A SIDE	500
FRANK BRUNO'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GREAT SCAPE	500
HAWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
NINJA MASTER	500
POLE POSITION	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SAMURAI TRILOGY	500
SCOOBY DOO	500
SHORT CIRCUIT	500
STARDUST	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
720 GRADOS	875
AIR RALLY	875
ALIEN SINDROME	875
ANDY CAPP	875
ARTICFDX	875
ASPAR	875
BARBARIAN (MELBOURNE HOUSE)	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BUGGY BOY	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CIRCUS, CIRCUS	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
CRAZY CAR	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
ECHELON	875
EL PODER OSCURO	875
ELIMINATOR	875
EXPLODING FIST +	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
FINAL ASSAULT	875
FOX FIGHTS BACK	875
GARFIELD	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELL FIRE	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
L.E.D. STORM	875
MARAUDER	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
MUTAN ZONE	875
MUNCHEN	875
NAVY MOVES	875
NEATHERWORLD	875
NINETEEN BOOT CAMP	875
PAC MANIA	875
PHM PEGASUS	875
PIK PANTHER	875
POWER PLAY	875
PUB GAMES	875
RAMBO III	875
REX	875
RING WARS	875
ROAD BLASTER	875
ROBOCOP	875
ROC'N ROLLER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SCORE 20-30	875
SHOOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATEBALL	875
SKY RUNNER	875
SOL NEGRO	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TECHNOCOP	875
TERROPODS	875
THE GAMES-WINTER EDITION	875
THE RACE AGAINTS TIME	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TOAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIRUS	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME STOOD STILL (128K)	875
19	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
AFTER BURNER	1.200
ATROG	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CIRCUS GAMES	1.200
DRAGON NINJA	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTER	1.200
NIGHT RAIDER	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	875
SABRINA	1.200
SOOT LAND	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.400
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
BIG BOX (10 JUEGOS)	1.990
PACK ULTIMATE	1.990
TRIVIAL PURGUIT	1.995

SPECTRUM DISCO	P.V.P.
MORTADELO Y FILEMON	1.300
ALIEN SINDROME	1.750
BARBARIAN II	1.900
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
ELIMINATOR	1.900
L.E.D. STORM	1.900
SCORE 30-20	1.900
TUARES	1.900
WEC LE MANS	1.900
RAMBO III	1.990
ROBOCOP	1.990
SOL NEGRO	1.990
DRAGON NINJA	2.250
RETORNO DEL JEDI	2.250
SPLITTING IMAGE	2.250
DALEY THOMPSON'S/VINDICATOR	2.500
TRANSFER +3	2.500
DISCOLOGY (COPIA DISCO-DISCO)	2.950

AMSTRAD

AMSTRAD	P.V.P.
DAN DARE	250
SCARABEUS	250
XCEL	250
41 (CAMELOT, COBRA, ABU, PHANTO)	395
ALIEN 8	395
BEACH HEAD	395
BEACH HEAD II	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FORMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
KNIGHTLORE	395
NIGHTSHADE	395
ROCKY	395
SPEED KING	395
TURBO GIRL	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
ARHEM	495
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
ALIENS	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BATMAN	500
BATTLE SHIP'S	500
BEDLAM	500
BIGGLES	500
BOMB JACK	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
COMMANDO	500
CONVOY RAIDERS	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
FIGHTER PILOT	500
FRANK BRUND'S BOXING	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE+	500
KNIGHTSHADE	500
KUNG FU MASTER	500
MASTERS DEL UNIVERSO	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MISTERIO DEL NILO	500
NINJA MASTER	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SAMURAI TRILOGY	500
SCOOBY DOO	500
SGRIZAM	500
SPACE HARRIER	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
FRANKIE GOES TOHOLLYWOOD	700
1943	875
4×4 OFF-ROAD RACING	875
720 GRADOS	875
ALIEN SINDROME	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ANDY CAPP	875
ASPAR	875
BARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BUGGY BOY	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CRAZY CAR	875
DALEY THOMPSON OLYMPIC	875
ECHELON	875
ELIMINATOR	875
FIRE AND FORGET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HELLFIRE	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
L.E.D. STORM	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUTANT ZONE	875
MUNCHEN	875
NAVY MOVES	875
NEATHER WORLD	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
OFF SHORE WARRIOR	875
PARIS DAKAR	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PODER OSCURO	875
POWER PLAY	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCOP	875
ROCK'N ROLLER	875
SALAMANDER	875
SCORE 20-30	875
SHOOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SKATEBALL	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
STRIP POKER II	875
TECNO COF	875
TERROPODS	875
TEH GAMES-WINTWR EDITION	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TOAREG	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WEC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WESTERN GAMES	875
GRAND PRIX 500 CC	975
QUAD	975
SPACE RACER	975
TENNIS 3D	975
6 PAK VOL. 3	1.200
AFTER BURNER	1.200
ATROG	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITAN BLOOD	1.200
CHUBBY GRISTLE	1.200
CIRCUS GAMES	1.200
DRAGON NINJA	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
METROPOL (MONOPOLY)	1.200
MONSTER	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDI	875
SABRINA	1.200
SOOT LAND	1.200
SPLITTING IMAGES	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.400
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
FORTH	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
BIG BOX (10 JUEGOS)	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995

AMSTRAD DISCO

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
PREDATOR+FIRETRAP	1.200
SUPER HANG ON+WONDER BOY	1.200
JAIL BREAK	1.300
NEMESIS (KONAMI)	1.300
ALIEN SINDROME	1.750
ASPAR	1.750
CAPITAN SEVILLA	1.750
NAVY MOVES	1.750
TERROPODS	1.750
THE TRAIN	1.750
TRIPLE COMANDO	1.750
BARBARIAN II	1.900
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
ELIMINATOR	1.900
L.E.D. STORM	1.900
MOTOR MASACRE	1.900
NEATHER WORLD	1.900
PARIS DAKAR	1.900
RAMBO III	1.900
ROBOCOP	1.900
SCORE 20-30	1.900
WEC LE MANG	1.900
ASTERIX EN LA INDIA	1.950
BLUEBERRY	1.950
EL LIBRO DE LA SELVA	1.950
LUCKY LUKE	1.950
SOL NEGRO	1.990
FIRE AND FORGET	1.995
OFF SHORE WARRIORS	1.995
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ALT. WORLD GAMES/ROAD BLASTER	2.250
BUGGY BOY	2.250
DALEY THOMPSON S/VINDICATOR	2.250
DRAGON NINJA	2.250
GRAND PRIX 500 CC	2.250
LIVE AND LET DIE (JAMES BOND)	2.250
MAD MIX GAMES/BLACK BEARD	2.250
MUTANT ZONE	2.250
OUT RUN	2.250
OVERLANDER	2.250
PANTERA ROSA + MORTADELO	2.250
PARIS DAKAR 4×4	2.250
RETORNO DEL JEDI	2.250
REX/SHOOT OUT	2.250
SKATEBALL	2.250
SPLITTING IMAGE	2.250
THUNDER BLADE/CYBERNOID II	2.250
TIBER ROAD/1943	2.250
TOARES/SILENT SHADOW	2.250
WELLS FARGO/ROCK'N ROLLER	2.250
AFTER BURNER	2.395
LAST NINJA 2	2.395
R-TYPE	2.395
6 PAK VOL. 3	2.750
TRIVIAL PURSUIT	2.750
BIG BOX (10 PROGRAMAS)	2.950
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	3.200

MSX

MSX	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
ARQUIMEDES XXI	395
DUSTIN	395
FERNANDO MARTIN BASKET	395
FORMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
ROCKY	395
SPEED KING	395
TURBO GIRL	395
AFTEROIDS	500
ALTA TENSION	500
ARKANDID	500
ARKOS	500
BATMAN	500
BUBBLER	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
CYBERUN	500
DE CATHLON	500
DEMONIA	500
DONKEY KONG	500
GAUNTLET	500
HERO	500
HOWARD THE DUCK	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MAPGAME (GEOGRAFIA)	500
MAZE MAX	500
MISTERIO DEL NILO	500
NIGHTSHADE	500
PENTAGRAM	500
PIT FALL II	500
RIVER RAID	500
RUNNER	500
SPACE SHUTTLE	500
WINTER GAMES	500
NINJA	695
4×4 OFF RACING	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ALPINE SKI	875
ASPAR	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
DESPERADO	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EL PODER OSCURO	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GOODY	875
GUTTBLASTER	875
hERCULES	875
HUMPHREY	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	875
MAD MIX GAMES	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MUTANT ZONE	875
NAVY MOVES	875
ORMUZ	875
PARIS DAKAR	875
PINBALL BLASTER	875
POLICE ACADEMY II	875
PUNK STAR	875
RAMBO III	875
ROBOCOP	875
ROCK'N ROLLER	875
SCORE 20-30	875
SILENT SHADOW	875
STRDUST	875
STRIP POKER II	875
TAIPAN	875
THE GAMES WINTER EDITION	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RACER	875
TUAREG	875
VORTEX RAIDER	875
WEC LE MANS	875
WELLS & FARGO	875
WORLD GAMES	875
3D KNOCKOUT	975
ADDICTABALL	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
AFTER BURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITN BLOOT	1.200
EQUIPO A	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTER	1.200
OUT RUN	875
PACK DINAMIC	1.200
PETER BEARDSLEY'S	1.200
SABRINA	1.200
SOOT LAND	1.200
TERRAMEX	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	1.995

*** CARTUCHO MSX***

DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
ALESTE (MSX 2)	4.700
AMERICAN TRUCK	4.700
ANDROGINUS (MSX 2)	4.700
CRAZE	4.700
CROSS BLAIN	4.700
DRUID (MSX II)	4.700
GOLUELLIUS	4.700
IKARI (MSX II)	4.700
METAL GEAR (MSX II)	4.700
NEMESIS II	4.700
RAMBO	4.700
RASTAN SAGA (MSX II)	4.700
SUPER ACTION GAME	4.700
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.700
SUPER RAMBO	4.700
TESTAMENT (MSX II)	4.700
VAXOL	4.700
ARKANOID II (MSX II)	5.500
CRAZY CAR	5.500

COMMODORE

COMMODORE	P.V.P.
ARCHON	250
DAN DARE	250
FALCON PATROL	250
KIT STAR	250
MICRO RITHM (MUSICA)	250
SCARABEUS	250
THE DEACTIVATOR	250
WAR HAWK	250
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
FERNANDO MRTIN BASKET	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I	395
FREDDY HARDEST	395
JUMP JET	395
MOTOS	395
NINJA	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WEST BANK	395
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
1942	500
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BOMB JACK	500
BOMB JACK II	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
DEATH WISH 3	500
DECATHLON	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG-FU MASTER	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
NINJA MASTER	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
SUPERSPRINT	500
WONDER BOY	500
X-15	500
ZYNAPS	500
NINJA MASTER	595
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ALIEN SINDROME	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ANDY CAPP	875
ARTICFOX	875
BALL BREAKER II	875
BARBARIAN (SYNOPSIS)	875
BVARBARIAN II	875
BATMAN	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK LAMP	875
BOMBUZAL	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CHARLES CHAPLIN	875
CHESSMASTER 2000	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON'S OLIMPIC	875
DARK FUSION	875
ELIMINATOR	875
EXPLODING FIST +	875
FOX FIGHTS BACK	875
GAMES WINTER EDITION	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOLF CONSTRUCTION SET	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLAS WARS	875
HELLFIRE ATTACK	875
IMPOSIBLE MISSIONII	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JAIL BREAK	875
L.E.D. STORM	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELOY FILEMON	875
MOTOR MASACRE	875
MOTORBIKE MADNESS	875
MUNCHEN	875
NEATHER WORLD	875
NINETEEN BOOT CAMP	875
NORTH STAR	875
ON THE TILES	875
PANTERA ROSA	875
POWER PLAY	875
RAMBO III	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCOP	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SHOT OUT	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTIONKIT	875
SHOT OUT	875
SKATEBALL	875
SKY RUNNER	875
STAR TREK	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
TECNO COF	875
TERROPODS	875
TEST DRIVE	875
THE TRAIN	875
THUNDER BLADE	875
TIGER ROAD	875
TRANTOR	875
TYPHOON	875
VAMPIRE EMPIRE	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WATER POLO	875
WEC LE MANS	875
WESTER GAMES	875
19	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
AFTER BURNER	1.200
BARBARIAN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
CAPITAN BLOOT	1.200
CHUBBY GRISTLE	1.200
CIRCUS GAMES	1.200
DRAGON NINJA	1.200
LOS PICAPIEDRAS	1.200
MONSTER	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC II	1.200
PAC MANIA	1.200
PETER BEARDLEY'S	1.200
PROHIBITION	1.200
R-TYPE	1.200
RETORNO DEL JEDID	875
S.D.I.	1.200
SPITTING IMAGE	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
LAST NINJA 2	1.400
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
BIG BOX (10 PROGRAMAS)	1.990
TRIVIAL PURSUIT	1.995
PACK ERBE 88	2.495
STARGLIDER	2.900

PC

PC	P.V.P.
MAD MIX GAMES, PLATOON, ACG OV ACE, 4×4 OFF RACING:	3.995
WORLD CLASS LEADER DOARD BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTIC DESK	975
ELECTIC MAIL	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
GHOST MAN	975
KEGABRIX	975
PROHIBITION	975
CHAMONIX CHALLENGE	1.650
PERSONAL FINANCIAL	1.650
SIDEWALK (RENAUD)	1.650
ANTIRIAD	1.900
ARTICFOX	1.900
BARBARIAN II	1.900
BEDLAM	1.900
BIONIC COMANDO	1.900
BUSHIDO	1.900
CALIFORNIA GAMES	1.900
CHARLES CHAPLIN	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1.900
COMBAT SCHOOL	1.900
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL	1.900
DAMBUSTERS	1.900
DREAM WARRIOR	1.900
FINAL ASSAULT	1.900
FINAL COMMAND	1.900
FRANK BRUNO'S BOXING	1.900
GAUNTET	1.900
GREEN BERET	1.900
GRYZOR	1.900
IKARI WARRIORS	1.900
IMPOSIBLE MISSION II	1.900
L.A. CRACKDOWN	1.900
LIVINGTONE SUPONGO	1.900
METROPOLIS	1.900
MUTANT ZONE	1.900
ONE ON ONE II	1.900
OPERATION WOLF	1.900
ORMUZ	1.900
PAPERBOY	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
RAMBO III	1.900
RAMPART	1.900
ROBOCOP	1.900
ROCKFORD	1.900
SALOMON'S KEY	1.900
SKATEBALL	1.900
SKY RUNNER	1.900
SOL NEGRO	1.900
SPEED BALL	1.900
STAR TREK	1.900
STARDUST	1.900
STARGLIDER	1.900
STREET SPORT BASKETBALL	1.900
SUB BATTLE SIMULATOR	1.900
TEST DRIVE	1.900
THUNDERBLADE	1.900
TIGER ROAD	1.900
TRANTOR	1.900
TYPHOON	1.900
VICTORY ROAD	1.900
WIZAR WARZ	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
BOB WINNER	1.990
CRAZY CARS	1.990
FIRE AND FORGET	1.990
FORTERESSE	1.990
GRAND PRIX 500 CC	1.990
JUEGOS DE RELAX	1.990
MACH 3	1.990
OFF SHORE WARRIOR	1.990
PHAMTOM FIGHTER	1.990
SPACE RACER	1.990
ABADIA + GOODY + LAST MISION	2.100
CIRCUS GAMES	2.250
LUCKY LUKE	2.250
ASTERIX EN LA INDIA	2.450
BLUEBERRY	2.450
CAPITAN BLOOT	2.650
TRIVIAL PURSUIT	2.750
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
ENMANUELLE	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
ROCKET RANGER	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
ROGER RABBIT	3.150
LOS PICAPIEDRAS	3.500
DISCOLOGY (COPIA DISCO-DISCO)	4.900
FLIGHT SIMULATOR III	9.900
MOTOR MASACRE	1.990
NEATHER WORLD	1.990
NO EXCUSES	1.990
OPERATION WOLF	1.990
PAPERBOY	1.990
POWER PLAY	1.990
RAMBO III	1.990
ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEEDBALL	1.990
STAR TREK	1.990
TECNOCOP	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
VICTORY ROAD	1.990
WHERE TIME STOOD STILL	1.990
1943	1.995
BATMAN	1.995
COSMIC PIRATE	1.995
L.E.D. STORM	1.995
OUT RUN	1.995
RETORNO DEL JEDI	1.995
SPLITTING IMAGE	1.995
TAU CETI	1.995
CIRCUS GAMES	2.250
MONSTER	2.250
STRIP POKER II	2.250
CHESSMASTER 2000	2.500
GARFIEL	2.500
MORTADELO Y FILEMON	2.500
PINK PANTHER	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
AFTER BURNER	2.695
BOB WINNER	2.695
CRAZY CARS	2.695
GRAND PRIX 500 CC	2.695
R-TYPE	2.695
SPACE RACER	2.695
TRIVIAL PURSUIT	2.750
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
SKI CHASE	2.850
ROGER RABBIT	3.150
LOS PICAPIEDRAS	3.500
THE HUNT FOR RED OCTOBER	3.900
STARGLIDER +D.CROWN +BRBARIAN	4.200

ATARI ST

ATARI ST	P.V.P.
ARTURA	1.990
BLAZING BARRELS	1.990
BOMBUZAL	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
CALIFORNIA GAMES	1.990
CYBERNOID II	1.990
DALEY THOMSON OLIMPIC	1.990
ELIMINATOR	1.990
FERNANDEZ MUST DIE	1.990
FINAL ASSAULT	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GAMES WINTER EDITION	1.990
GHOSTS'N GOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ATTACK	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
LIVE AND LET DIE	1.990
MAD MIX GAMES	1.990
MICKEY MOUSE	1.990

AMIGA

AMIGA	P.V.P.
ROLLING THUNDER, BIONIC COMMADO, LEADER BOARD, JINKS	3.995
SIDEWIDER	1.900
4×4 OFF ROAD RACING	1.990
BARBARIAN II	1.990
BATMAN	1.990
BLAZING BARRELS	1.990
BOMBUZAL	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
CALIFORNIA GAMES	1.990
COSMIC PIRATE	1.990
DRAGON NINJA	1.990
ELIMINATOR	1.990
FERNANDEZ MUST DIE	1.990
FINAL ASSAULT	1.990
FINAL COMMAND	1.990
GHOSTS'N GOBLINS	1.990
GUERRILLA WAR	1.990
HELLFIRE ATTACK	1.990
IMPOSIBLE MISSION II (AMEGA)	1.990
LIVE AND LET DIE (JAMES BOND)	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
MOTOR MASACRE	1.990
NEATHER WORLD	1.990
NO EXCUSES	1.990
OPERATION WOLF	1.990
PAPERBOY	1.990
PHAMTON FIGHTER	1.990
POWER PLAY	1.990
RAMBO III	1.990
RETORNO DEL JEDI	1.990
ROBOCORP	1.990
SKATEBALL	1.990
SPEED BALL	1.990
SPLITTING IMAGE	1.990
STREET SPORT BASKETBALL	1.990
TECNO COP	1.990
THUNDERBLADE	1.990
TIGER ROAD	1.990
VICTORY ROAD	1.990
WEC LE MANS	1.990
OUT RUN	1.995
CURCUS GAMES	2.250
MONSTER	2.250
STRIP POKER II	2.250
AAARG	2.500
ALIEN SINDROME	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
GARFIELD	2.500
MORTADELOY FILEMON	2.500
PANTERA ROSA	2.500
ROADWARS	2.500
TEST DRIVE	2.500
VAMPIRE EMPIRE	2.500
XENON	2.500
CAPITAN BLOOT	2.650
EL LIBRO DE LA SELVA	2.850
ENMANUELLE	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
ROCKET RANGER	2.850
THREE STOOGES	2.850
ROGER RABBIT	3.150
LOS PICAPIEDRAS	3.500
STARGLIDER +D. CROWN + BARBARIAN	4.200

COMPL. SP

COMPL. SP	P.V.P.
CABLE AUDIO +3	1.200
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON (MHT)	2.475
MULTIFACE III CON PORT EXPANSI	11.500
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900

COMPL. AMS.

COMPL. AMS.	P.V.P.
CABLE AUDIO 6128	1.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	2.600
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO	9.800
MULTIFACE TWO	16.500
SINTETIZADOR DE VOZ	8.900
10 DISCOS AMSOFT DE 3"	4.9950
10 DISCOS DE 3'1/2	2.500

REVISTA

REVISTA	P.V.P.
AMIGA USER (V.K.)	595
AMIGA WORLD (U.S.A.)	930
COMMODORE USER (U.K.)	355
COMPUTER & VIDEOGAMES (U.K.)	355
CRASH (U.K.)	450
DICCIONARIO DE POKES	950
GAMES MACHINE (U.K.)	390
MICROMANIA (ATRASADOS)	250
SINCLAIR USER (U.K.)	430
THE ONE (U.K.)	400

POSIBLES VARIACIONES EN LOS PRECIOS

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.

ORDENADORES

AMIGA	105.000
MONITOR 10845	58.000
IMPRESORA STAR LL 10 COLOR	74.900
ATARI 520 ST FM (DOBLE CARA)	79.000
ATARI 1040 ST FM	129.000

GRATIS POR TU PEDIDO RECIBIRAS UN REGALO

NOMBRE ______________
APELLIDOS ______________
DIRECCION COMPLETA ______________
POBLACION ______________ C.P. ______
TELEFONO ______________
FORMA DE PAGO
☐ TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR ______________
Nº DE CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRMAS	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Arkanoid II

Cuando la pelota vaya muy rápida, apretáis /MAYS /y/INTRO, para recuperar la velocidad inicial.

José Fabana Romeo Lupizen (Barcelona)

Navy Moves



La clave de este difícil juego es la siguiente: /28750/.

Juan José García Chaves (Madrid)

Bedlam

1.° Redefinimos teclas, las del primer jugador al joystick, y las del segundo las teclas del cursor, copy disparo.

2.° jugamos con un jugador, cuando nos maten y salga el menú, con las teclas del cursor moveremos el punto hasta redefinir teclas, pulsamos copy y apareceremos en la fase que nos mataron.

Fidel Olmo Rubio (Cádiz)

Meganova

Los códigos de este juego son los siguientes: /26719/ y /16640/.

Roberto C. Fernández Gerhardt (Valladolid)

Street Fighter

Cuando te matan si sigues disparando repetidamente, por arte de magia te verás jugando otra vez en la misma pantalla, sin tener que volver a cargar la primera fase.

David Rodríguez Marce (Barcelona).

Operation Wolf

Nada más encender el ordenador y con el disco del juego en la unidad teclearemos: OPENOUT«D»: MEMORY 383: CLOSEOUT: LOAD«DISC.BIN».

Cuando el ordenador indique «READY» le ordenaremos: POKE 11332,201: call 27136. Con lo que el juego comenzará teniendo energía y balas infinitas.

Luis M. Pérez Viera (Barcelona)

Abadía del crimen

Para poder ver el final, que en realidad viene escrito en el pergamino de Adso, cuando lleguemos a la habitación secreta, nos situaremos en la escalera de la izquierda, lo más cerca posible del espejo, y pulsamos Q y R. Si nos situamos en las escaleras del centro o de la derecha, caeremos en una trampa. Entraremos y nos apoderaremos del libro. Después de que el anciano nos cuente la historia del libro, huirá, debemos seguirle inmediatamente, terminará el juego y aparecerá el pergamino, que es el final.

Juan Pedro Mattheus Molina (Valencia)

Afteroids

INMUNIDAD. Pulsamos las teclas E,L,I,S en cualquier momento del juego.

Juan Pedro Mattheus Molina (Valencia)

Humphrey

VIDAS INFINITAS. Pulsamos en cualquier momento del juego: E,A,S,Y.

Juan Pedro Mattheus Molina (Valencia)

Chicago's 30



Pulsamos H y V, obteniendo vidas infinitas.

Juan Pedro Mattheus Molina (Valencia)

Mad Mix Game

Cuando aparezca el nombre del programador pulsamos ESC y CRL y obtendremos vidas infinitas.

Juan Pedro Mattheus Molina (Valencia)

Arkanoid II

Antes de empezar la partida pulsar simultáneamente las teclas B, F1, F2, F7, F8. Más tarde ya en la partida, pulsando ESC se te abrirán las puertas para pasar de pantalla. Puedes pasar de pantalla tantas veces como quieras.

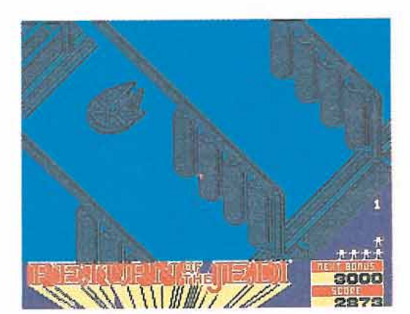
Juan Manuel Sánchez Lorca (Madrid)

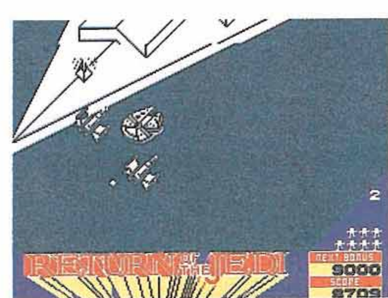
EL RETORNO DEL JEDI

Son tiempos difíciles para los amantes de la libertad. El malvado Emperador controla toda la galaxia y un oscuro halo de miedo y terror se extiende a lo largo de la gran esfera celeste, cual inmensa tela de araña capaz de atrapar y someter cualquier estructura material que albergue el más mínimo resquicio de vida.

Miles son los colaboradores del Emperador, muchos y poderosos sus medios; pero también somos muchos los que anhelamos acabar con la tiranía del malvado Imperio. Pero... mejor será dejar, para otro momento, los discursos políticos y comenzar con las presentaciones. Mi nombre es Luke Skywalker... ¡el más valeroso y aguerrido Comandante rebelde!. Y no es que quiera pecar de vanidoso, pero la verdad es que mi espada láser y yo formamos mejor equipo que Mortadelo y Filemón. A mi lado combaten hombres y mujeres bravos y valerosos tales como Han Solo, Leia Organa (Princesa de curvas sutiles pero no por ello carente de ingenio y coraje), y otros muchos que no nombro por no querer aburrir al personal con listas de macrogaláctica longitud. El caso es que todos estamos unidos por un propósito común: ¡Acabar con el tirano por la fuerza!.









El programa nos brinda la posibilidad de elegir uno entre tres niveles de dificultad, cada uno de los cuales está dividido en varios subniveles.

• Miles son los colaboradores del del Emperador, muchos y poderosos sus medios; pero también somos muchos los que anhelamos acabar con la tirania de su Imperio.

Después de años de espera el momento parece haber llegado. Espías rebeldes han informado de la visita del emperador a la Death Star (estrella de la muerte para los amantes del castellano), una base de operaciones protegida con los últimos avances en el campo de la desintegración molecular. Junto a él se encuentra el que fuera mi padre hace ha muchas lunas, Darth Vader; Caballero Jedi que abandonó el buen camino para poder experimentar en sus carnes el poder del lado oscuro de la fuerza. Pero no he llegado a comandante gracias a sentimentalismos. Soy consciente de la necesidad de acabar con el poder oscuro, por lo que no dude ni un segundo cuando me propusieron dirigir la ofensiva.

Entrando en detalles

Death Star es un gigantesco satélite artificial poseedor de complejos mecanismos de defensa y ataque. El más peligroso de ellos es sin lugar a dudas el inmenso campo energético que rodea al satélite, capaz de reducir a polvo cualquier cuerpo espacial que ose penetrar en la gigantesca estructura metálica sin antes suministrar la clave de acceso. La gran cantidad de energía necesaria para generarlo conlleva la necesidad de utilizar un generador de proporciones desmesuradas, lo que hace imposible su instalación en el interior de la estación espacial. Es por ello que se optó por situarlo en la superficie de Endor, pequeña luna adyacente a la estación espacial y no demasiado protegida. Como ya habréis adivinado el primer objetivo no puede ser otro que el de destruir este generador. Una vez conseguido, los cazas rebeldes podrán aproximarse a la estrella y, penetrando por los túneles de liberación de partículas, atacar el reactor principal, sito en el mismísimo corazón del satélite. Si todo sale según lo planeado la estrella de la muerte (y todos sus moradores) dejarán de existir en medio de una espectacular ex-

● **Después de años de espera el momento parece haber llegado. Espías rebeldes han informado de la visita del Emperador a la Death Star.**

El poder de la fuerza

plosión multicolor que servirá para anunciar el comienzo de una nueva era.

Empezando a jugar

El programa nos brinda la posibilidad de elegir 1 entre 3 niveles de dificultad, cada uno de los cuales está dividido en varios subniveles. La diferencia entre elegir uno u otro estriba en la duración de las distintas fases a completar, así como en los pasos que deberás ejecutar para lograr destruir el objetivo principal. Si eliges el nivel medio (medium) o el difícil (hard) deberás seguir todas las indicaciones anteriores, mientras que si optas por el fácil (easy) puedes olvidarte del campo energético y, por tanto, no tendrás que preocuparte de volar el generador principal.

Las zonas

—El bosque de Endor:

En este escenario comienzan todos los niveles. Conduciendo una moto-yet intentas aproximarte a la montaña que alberga el generador. En tu deambular por el bosque serás interceptado por cientos de soldados imperiales motorizados, los que, al igual que tú, disponen de lanzadores fotónicos para su defensa. Pero no es este el único peligro. La increíble velocidad desarrollada por tu vehículo hace mortal cualquier choque, de forma que, a la vez que esquivas los ataques enemigos, debes permanecer alerta para no chocar con pinos, árboles muertos o cualquier otro obstáculo. En el camino hacia el generador existen trampas y objetos que puedes aprovechar para librarte de tus perseguidores y obtener además alguna bonificación extra. Son:

—*Trampas Ewok de cuerda.* Consisten en una pareja de Ewok sosteniendo una cuerda que tensarán en el momento en que algún motorista pase entre ellos. Permitirán el paso de un sólo vehículo, aquellos que pasen detrás caerán al suelo irremisiblemente. Procura ser el primero y podrás contemplar como todos tus perseguidores caen en la trampa.

—*Trampas Ewok de madera.* Son similares a la anterior, pero sustituyen la cuerda por 2 troncos de madera que unirán a modo de puerta en cuanto el primer vehículo pase entre ellos.

—*Troncos huecos de madera* (a partir del subnivel 2). Son grandes troncos de árboles muertos que permiten el paso por su interior. Si no entras de la forma correcta (situándote en frente mismo del tronco) perecerás en el intento.

A partir del subnivel 2 deberás cuidarte de no chocar contra las *minas* sembradas desde el aire por aeronaves enemigas. La mejor forma de evitarlas consiste en situarte en la parte superior de la pantalla cuando la aeronave aparezca por el lado derecho; de esta forma conseguirás haber atravesado la zona de caida antes de que las minas lleguen al suelo.

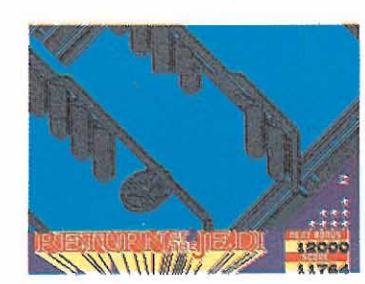
Una vez atravesado el bosque llegarás al poblado Ewok, donde además de recibir los aplausos y felicitaciones de sus habitantes serás recompensado con una vida extra y 1.000 puntos de bonificación.

—Aproximación al generador (sólo a partir del subnivel 2).

La moto-yet es sustituida en este caso por una torre de combate desplazable que deberás guiar hacia lo alto de la montaña hasta dar con la entrada del generador. En este caso el peligro adquiere la forma de grandes troncos rodantes que aplastarán tu vehículo con tan sólo rozarlo. La mejor forma de evi- ▶



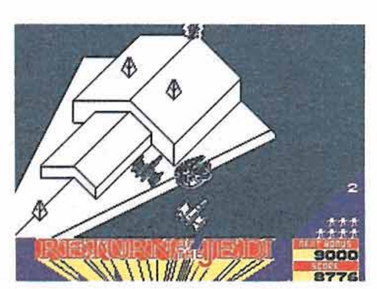





La diferencia entre los niveles estriba en su duración y en los pasos que deberás ejecutar para lograr destruir el objetivo principal.

EL RETORNO DEL JEDI

```
                  SPECTRUM
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **     J.E BARBERO    **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM * RETURN OF  THE JEDI *
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
  80 FOR n=65000 TO 65024
  90 READ A: POKE N,A
 100 NEXT N
 200 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,87,158,62,255,55,205,86,5,48
,241,175,50,204,166,195,0,91
 800 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65000
```



La fase del generador se alterna con un episodio espacial a bordo del Halcón Milenario.



Con la torre de combate debemos llegar hasta la entrada al generador.

tarlo consiste en situarte en la parte centro-inferior de la pantalla y disparar en el momento en que aparezcan, echándote rápidamente a un lado por si alguno de ellos sobrevive al impacto (caen en grupos de 3). También debes cuidarte de no tropezar con las barreras de troncos desperdigadas por el camino; si bien puedes utilizarlas como protección contra los troncos rodantes (con precaución, ya que aunque no se mueven son igual de peligrosas si se te ocurre pasar por encima, o simplemente tocarlas). Mantente alerta de posibles ataques aéreos similares a los de la zona anterior. En determinados puntos del camino observarás que el escenario cambia por completo, encontrándote de repente en el espacio exterior, a bordo del Halcón Milenario y rodeado de peligrosos cruceros de guerra imperiales. No temas, el juego funciona perfectamente. Lo que ocurre es que mientras intentas destruir el generador tus amigos aliados se aproximan a las inmediaciones del satélite, para penetrar en él una vez que el campo de enegía haya sido desactivado. Esquiva la munición enemiga y destruye las escuadrillas de ataque antes de que se acerquen a tí, ya que un disparo certero bastará para acabar con el Halcón.

Después de cambiar varias veces de escenario llegarás a la entrada del generador, momento en el que Luke bajará de la torre y conseguirá hacerlo saltar por los aires.

—**Aproximación al reactor.** Última fase de nuestra misión, y quizás la más difícil de todas. El Halcón ha conseguido penetrar en la estrella y se dirige a toda velocidad hacia el centro del coloso, lugar donde se encuentra el reactor. Para conseguir llegar debes guiar la nave con extremo cuidado a través de los huecos abiertos en las paredes del túnel. Los cazas enemigos también han penetrado en el conducto, con el propósito de impedir que lleves a cabo tu misión. En los primeros niveles no constituyen gran problema, pero a partir del subnivel 5 pueden complicar bastante la misión. Una vez que llegues al reactor bastará un disparo para inutilizarlo por completo; en este momento deberás abandonar la estrella de la muerte lo más rápido posible, ya que la explosión del reactor ha generado una lengua de fuego que avanza a lo largo del tunel destrozando todo a su alrededor. Si tienes la mala suerte de estrellarte en este preciso momento habrás fracasado tu misión y sucumbirás pasto de las llamas. Si, por el contrario, todo ha salido bien podrás contemplar con tus propios ojos como la fatídica estrella se consume en un gigantesco mar de llamas. En ambos casos el juego no finaliza, sino que automáticamente pasarás al siguiente subnivel de dificultad.

```
                  AMSTRAD
10 REM Cargador Return of the Jedi
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&8400 TO &8438:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>5925 THEN PRINT"Erro
r en los data...":END
40 PRINT"Inserta cinta original...":FOR
n=1 TO 1000:NEXT
50 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &8400
60 DATA f3,21,1b,80,11,0,80,1,f0,1,7d,ed
,4f,ed,5f,ae,eb,ae,eb,77,23,13,b,78,b1,2
0,f2,3e,c3,32,fe,80,21,29,84,22,ff,80,c3
,2c,80,21,18,1,22,63,8,22,55,28,dd,21,0,
90,c3,2,81
```

Notas, trucos y otras historias

En la 1.ª zona (Endor) sitúate en la parte inferior-derecha de la pantalla. De esta forma serás invulnerable al ataque de los motoristas. Pero mantente alerta, ya que los árboles siguen constituyendo un auténtico pelibro.

En la 2.ª zona (Aproximación a la estrella de la muerte) colócate también en la parte inferior derecha y no pares de disparar (de esta forma nunca conseguirán acertarte). Para que este truco funcione es fundamental llevarlo a la práctica desde el primer momento, ya que si resultas muerto una sóla vez será difícil que resulte.

En la 3.ª zona (sólo en los subniveles inferiores) sitúate en el centro inferior. Con ello conseguirás que los cazas enemigos no aparezcan a tus espaldas, con lo que el peligro de una muerte precoz disminuye sensiblemente.

Si deseas que la estrella de la muerte comience a arder antes de atacar el reactor, prueba a disparar repetidamente contra las paredes. De esta forma conseguirás que no aparezcan cazas enemigos, pero recuerda que si te estrellas la explosión final no tendrá lugar.

En la zona 3.ª y a partir del subnivel 3 aparecerán pequeños lanzadores de cargas explosivas. Son difíciles de eliminar, pues aún en el caso de que aciertes el tiro es bastante posible que no logres destruirlos. Limítate a esquivar sus proyectiles, ya que su escasa cadencia de disparo hace fácil la labor. ■

J.R.L.T.

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Kettle

Si señalamos con la flecha de la presentación sobre las letras grandes de colorines estas se vuelven blancas. Pulsamos disparo en el joystick y veremos una original presentación.

Jesús de la Torre (Jaén)

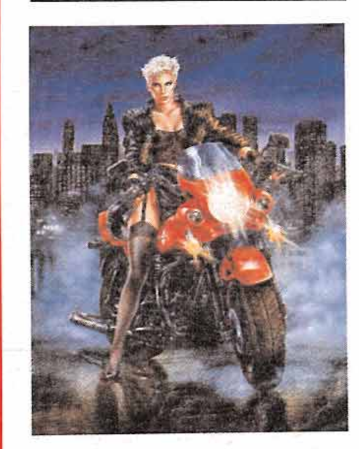
Chicago's 30

Nota: Si una vez metidos los pokes y el sys, hay problemas de sonido es por jugar con joystck. Probar con teclas.

N.º de Vidas:
POKE 8471,(0-255)
Vidas Infinitas:
POKE 8821,234
POKE 8822,234
POKE 8823,234
Inmunidad:
POKE 8742,234
POKE 8743,234
SYS 2 0064

Francisco Loren (Zaragoza)

Turbo Girl



Si queréis pasar con facilidad el primer Elder debéis hacer lo siguiente: poneros en el centro y cuando salga el Elder mover de derecha a izquierda muy rápidamente todo el tiempo hasta matarlo.

Gonzalo Gómez (Burgos)

Masters of the Universe

Vidas infinitas:
POKE 12651,44
Tiempo ilimitado:
POKE 12638,234
POKE 12639,234
POKE 12640,234
SYS 17408

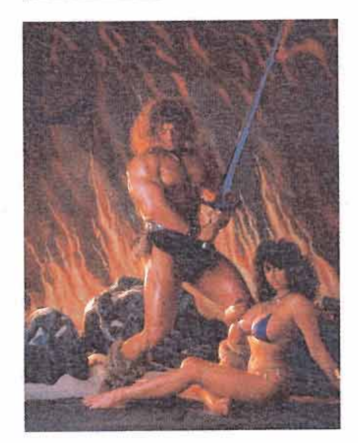
David Villanueva (C. Real)

Arkanoid II

Para conseguir vidas infinitas al lograr poner nombre en la lista poner en ella (con espacio incluido): DEBBIE S. El borde se pondrá azul y tendrás vidas infinitas.

Rafael Nieto Abadía (Cádiz)

Barbarian II



Existe un truco que consiste en pulsar la tecla «COMMODORE» cuando te vaya a matar algún monstruo, así no tendrás que matar ningún bicho.

Óscar y Santi (Sevilla)

Silent Shadow

Da buenos resultados ir siempre al máximo de velocidad, es decir, pegados al borde derecho de la pantalla, excepto cuando hay que esquivar proyectiles o naves enemigas. No hay que preocuparse si el bombardero queda atrás. Al empezar una nueva fase estará intacto.

Códigos de la 2.ª y 3.ª fase: HOLLAND y 42319.

Francisco Loren (Zaragoza)

Whopper Chase

Hacer un reset.
SYS 4121, Vidas Infinitas.
SYS 6262, Para ver el final del juego directamente.

Jesús de la Torre Cobo (Jaén)

Exolon

Una vez cargado pedimos la opción de teclado y ponemos ZORBA, luego pulsamos el 4 ó 5 para joystick y al jugar tendremos vidas infinitas.

Daniel Pérez (Canarias)

Frightmare

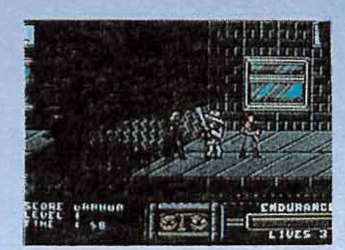
POKE 2512 0, N.º de Vidas.
POKE 21839,44. Vidas Infinitas.
POKE 25115, (0-79). Pantalla de inicio.
POKE 20782,44. Balas blancas infinitas.
POKE 20833,44. Balas Amarillas infinitas.
Debemos coger alguna bala.
SYS 16384.

David Villanueva (C. Real)





C/ SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. (91) 458 16 58*
FAX 563 46 41





TARGET: RENEGADE

Ellos vigilan cada paso, cada movimiento. ¿Eres capaz de atravesar los oscuros callejones y los aparcamientos donde mil peligros te acechan? En esta noche húmeda y calurosa, esto es sólo la punta del iceberg de tu escalofriante intento de enfrentarte a MR. BIG.

PLATOON

La tensión es insoportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de VIETNAM intentando eludir las trampas y emboscadas. Camina en silencio mientras te aproximas a la aldea, donde con toda seguridad esperan tu llegada para darle la bienvenida. PLATOON, un juego con sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

es juegos de ocean

opilación

TAL

P.V.P. 1.350 ptas. cassette
2.250 ptas. disco

DELEGACION CATALUNA
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

COMBAT SCHOOL

Entrénate para el combate en la escuela donde se forman los héroes. El enfrentamiento es duro, la disciplina férrea, los ejercicios difíciles, pero si superas el curso todos tus sacrificios se verán recompensados, pues formarás parte de ese grupo de élite al que muy pocos pueden pertenecer.



ARKANOID II

Si ARKANOID fue un juego histórico, esta segunda parte será leyenda.
Más pantallas, gráficos superiores y, sobre todo, muchos más efectos que hacen que este juego duplique en entretenimiento y diversión a su predecesor.
¡...No te lo pierdas!

CÓDIGO SECRETO

MSX

Game Over

La clave para la segunda carga es 65535.

Demetrio Arnau (Palma de Mallorca)

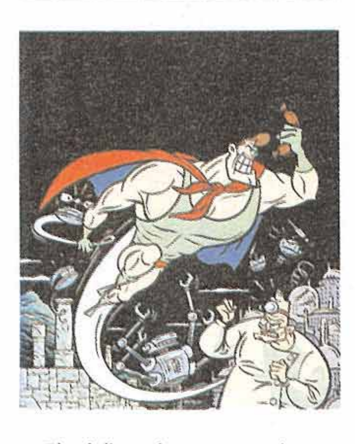
Némesis

Pulsar F1 y escribir la palabra HYPER y pulsar ENTER. Cuando nos destruyan Pulsamos otra vez F1 y escribir LASER y de nuevo pulsamos ENTER.

Con HYPER obtendremos todas las armas y con LASER tendremos laser.

Lorenzo Vázquez (Huelva)

Capitán Sevilla



El código de acceso a la segunda parte es 335495.

Félix Muñoz (Cádiz)

Black Beard

Pulsando Z-X-Y-U obtendrás vidas infinitas.

José César (Jaén)

Titanic

La clave de la 2.ª parte del Titanic es: SUSIE.

Lucas Fernández (León)

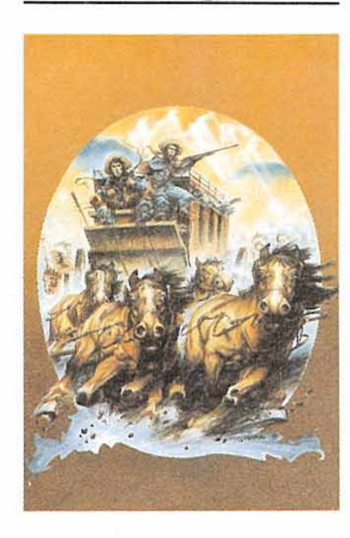
Mad Mix Game



Si cuando aparecen los nombres de los programadores pulsamos simultáneamente las teclas: ESC y STOP, conseguiremos vidas infinitas.

Jordi Camacho (Barcelona)

Wells & Fargo



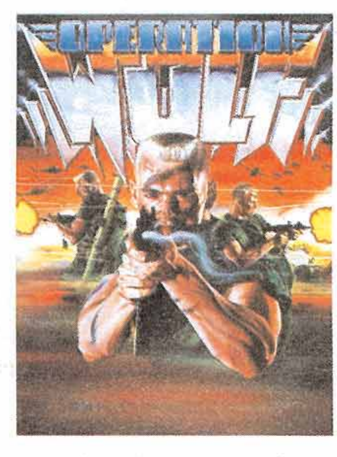
Un buen truco para llegar al final es el siguiente:

1. Jugar con 2 jugadores.
2. Dejar que el jugador que maneja la diligencia se le agoten todas las vidas.
3. Situar la diligencia en el ángulo izquierdo abajo del todo con el jugador que queda.
4. Mantener la tecla de disparo pulsada, y así el jugador que dispara se agachará, y aunque pasemos por encima de los baches, estos no dañarán a nuestra diligencia, ni nuestro hombre caerá abatido por las balas enemigas.
5. Este truco también es posible jugando con 1 sólo jugador.

Nota: Pisando los baches, dan 7 puntos. También dan 7 puntos las balas que nos pasan muy cerca.

Salvador Sanz (Valencia)

Operation Wolf



Nada más empezar el juego, dais a la tecla «Ø» y acto seguido os bonificarán 10.000 puntos y pasaréis al nivel siguiente.

Esto se podrá hacer siempre que queráis y en cualquier momento del juego.

Raúl Palacios (León)

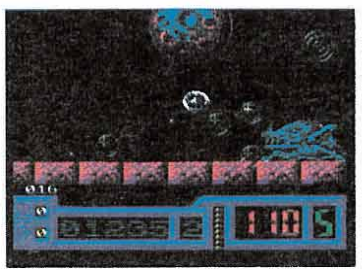
Navy Moves

La clave de acceso a la segunda parte es 53817.

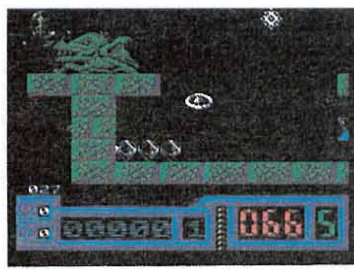
Roberto Camcizón (Madrid)

NETHE

Fantásticos mundos, plagados de personajes y objetos imposibles, ambientan en muchas ocasiones aventuras espaciales; pero sin embargo, una inmensa mayoría de programas, diseñados por «maquiavélicos» cerebros, transforman estos paradisíacos escenarios en auténticas pesadillas, que sólo los más expertos jugadores son capaces de afrontar.



Mediante el empleo de telepuertas accedemos a zonas de otro modo incomunicadas.



Los completos marcadores señalan en pantalla nuestra situación.



Nuestro objetivo es recoger un determinado número de diamantes.



El tiempo descenderá a medida que avanzamos en el juego.

Macabra pesadilla

Como seguramente ya habréis deducido «Netherworld» pertenece al grupo de las «pesadillas» y a ello contribuye también el ambiente macabro que envuelve a toda la aventura. Los diez niveles del juego, la innumerable cantidad de enemigos, el tiempo límite de que disponemos, y el elevado número de diamantes dispuestos en cada nivel, son sin duda los ingredientes que en mayor medida contribuyen a crear este divertido insomnio informático.

Una de las principales ventajas del juego es la posibilidad de escoger el nivel de comienzo; los jugadores menos avezados, lógicamente, deberán empezar por el primero, los más expertos por el quinto, y los suicidas por el noveno.

Nuestro objetivo es recoger un determinado número de diamantes en cada nivel, lo que nos permitirá el acceso a otras zonas mediante el empleo de una «telepuerta». La tarea, no demasiado compleja a priori, se complicará hasta lo imposible si unimos al enrevesado laberinto el acoso de los enemigos y el mínimo tiempo disponible.

• Los diez niveles de juego, la innumerable cantidad de enemigos y el tiempo limitado, son los elementos claves de este complejo arcade

Indicadores

Tu nave tiene un sofisticado panel de mandos de información (no de control, tranquilos). De izquierda a derecha y de arriba a abajo estos son los datos que te proporciona:

- **Número de diamantes** que te quedan por recoger. Podrás comprobar que su número es siempre más alto que el que tu creías. En particular, cuando pienses que hay un cero, seguro que es un cinco.
- **Número de matademonios.** Está al lado de una calavera.
- **Número de aplasta-ladrillos** disponibles. Al lado de un icono en forma de ladrillo con unas flechillas.
- **Puntuación.**
- **Nivel en el que te encuentras.** Raras veces sube por encima de dos.
- **Barra de energía.** Ya sabes, si no la hay, estás muerto.
- **Tiempo restante.** Es curioso, con este indicador pasa lo contrario que con el primero, siempre hay menos de lo que tu pensabas.
- **Número de vidas.**

Ayudas en ambiente enemigo

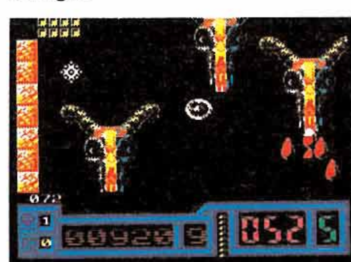
Como de costumbre, los malos no van a ser todo lo abusones que desearían y, cuando matemos a alguno, quizá nos deje algo útil. Por ejemplo:

- **Puntos:** 100, 250, 500.

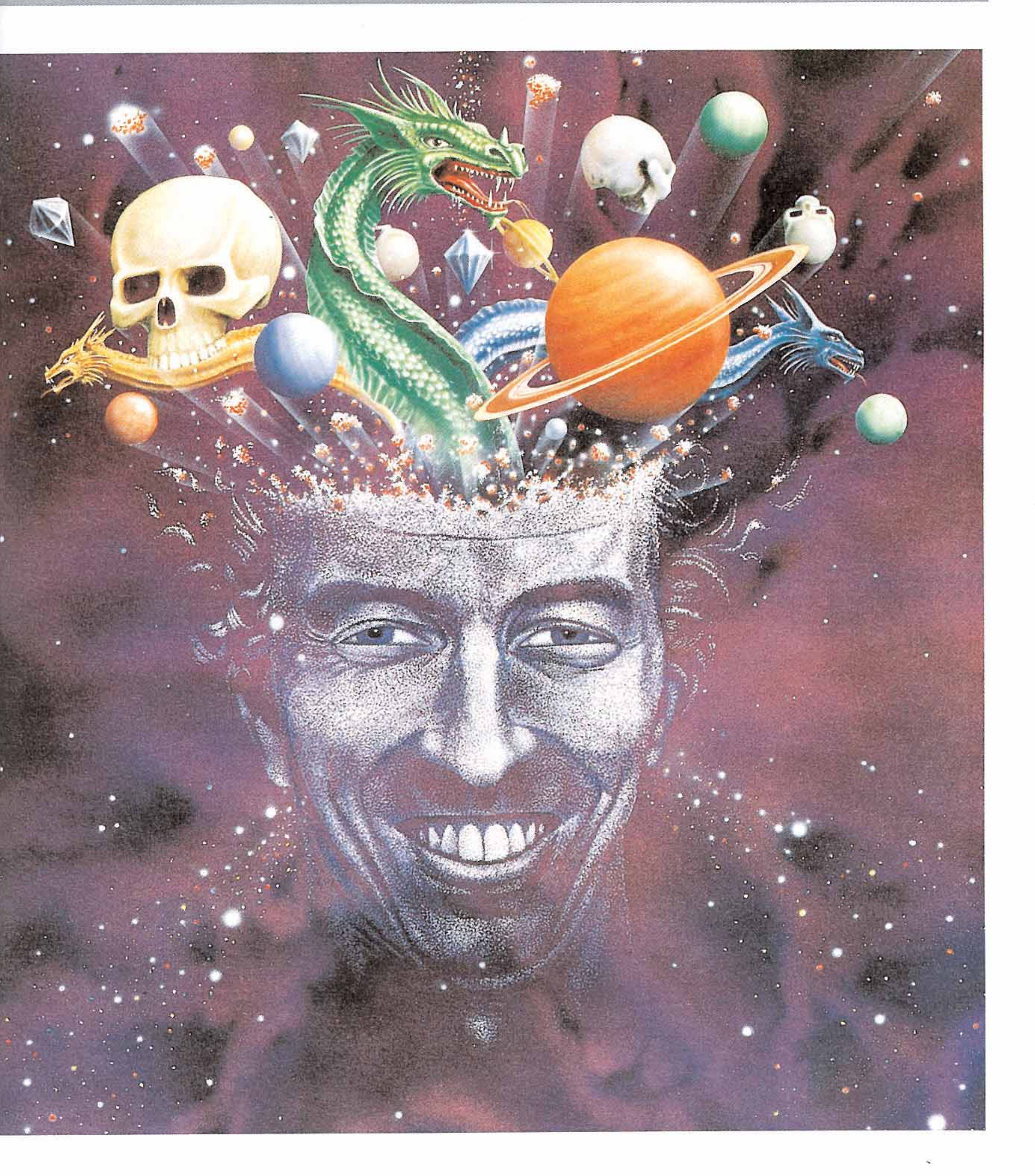
ERWORLD


Los demonios emiten burbujas, que al tocarnos decrementan nuestra energía.


Del interior de los nidos fluyen constantemente cientos de enemigos.


EL recorrido de una mina exploradora puede ser modificado con bastantes dificultades.


Las cabezas de cabra escupen gotitas de ácido, letales en grandes cantidades.



■ **Velocidad extra:** simbolizada por tres flechitas. Aumentará nuestra velocidad hasta tres veces. Si la tomas otra vez, habrás perdido este efecto y estarás como al principio.
■ **Matademonios:** son calaveras. Se acumulan. Al tocar a uno de los generadores de monstruos lo destruirá, aunque no totalmente.
■ **Aplasta-ladrillos:** también se acumulan. Sirven para destruir piezas de la pared y poder acceder a sitios aparentemente cerrados.
■ **Sorpresita:** son, como no, unos interrogantes. Al cogerlos te puede pasar una de estas cosas:
• **Vida extra.** Así podrás morir una vez más.
• **Invulnerabilidad:** no pierdes energía hagas lo que hagas (la nave cambia de color mientras la tienes).
• **Descontrol general:** se acabo, tu nave se pone a hacer virguerías por su cuenta y riesgo. Tápate los ojos y espera a que todo pase.
• **Inversión de control:** ahora el joystick responde al contrario de lo que respondía antes.

Aparte de los presentes de nuestros enemigos hay otra clase de objetos en el escenario, que no se los has de agradecer a ellos:
■ **Diamantes:** El objetivo de tu nave.
■ **Relojes de arena:** incrementan tu tiempo.
■ **Rocas móviles:** su propio nombre lo dice todo. Con ellas puedes tapar los nidos de los enemigos y evitar su salida. También puedes, con su inestimable ayuda, desviar las trayectorias de las minas y encerrarlas. Finalmente, se pueden transformar en diamantes si las metes en...
■ **Triturador de diamantes:** con forma de puente, ya sabes para que valen.
■ **Ladrillos:** obstruyen el camino y encierran diamantes. Algunos son falsos y se pueden atravesar. Se distinguen de los otros por la forma del dibujo, que es sutílmente distinta.
■ **Huevos extraños:** se dedican a estar en medio, a molestar y a proporcionar puntos cuando los destruyes.
■ **Paredes diamantinas:** con forma de rejilla. Si consigues que una mina incida en ellas se transformarán en cuatro diamantes listos para el saco.
■ **Telepuerta:** al meterte en ella y disparar serás trasladado velozmente a algún otro sitio del nivel. Son vitales en algunos de ellos y comunican zonas a las que, de otro modo, no se puede acceder (y que suelen contener cantidades ingentes de cierto mineral).

Los enemigos

Son muy abundantes y acostumbran a ocupar la mayor parte de la pantalla, incluyendo los sitios por los que tú vas.
■ **Burbujas, huesos y otros especímenes provenientes de nidos.** Salen en grandes cantidades de sus generadores correspondientes. Al destruirlos pueden dejar alguno de los iconos vistos en el apartado anterior. Excepto los huesos, todos disparan grandes cantidades de balas hacia nuestra pacífica nave.
■ **Demonios:** emiten burbujas cuando están sanos. Si los tocamos con un matademonios pasan a emitir huesos, con la gran ventaja de que estos no disparan, cosa que sí hacían las burbujas.
■ **Nidos:** de su interior fluyen grandes dosis de bichos de diversas formas con facilidad de disparo. Al poner una roca móvil sobre ellos quedan encerrados con lo que el citado flujo desaparece, pudiéndose mover la roca sin que vuelvan a salir.
■ **Minas flotantes:** se mueven verticalmente. La única forma de cortar su camino es con una roca móvil.
■ **Mina exploradora:** siguen el perímetro de cualquier plataforma. Su recorrido puede ser modificado con rocas astutamente colocadas para que choquen con las paredes «diamantinas».
■ **Mina móvil:** se mueve en línea recta hasta chocar con un obstáculo, momento que aprovecha para variar su dirección 90° a la derecha. También podremos alterar su recorrido con rocas móviles y con picardía para que alcancen nuestro objetivo.
■ **Cabezas de cabra:** quizá no las reconozcáis si tenéis los ojos cerrados. Escupen gotitas de ácido y son mortales (quitan energía se entiende), al contacto.

• Netherworld aporta como novedad la posibilidad de escoger el nivel de comienzo, en función de la habilidad de cada jugador

Obtención de diamantes

Aparte de la recogida directa de los diamantes, hay otras dos formas de obtenerlos, que se han mencionado ya a lo largo de este artículo: desviar una mina hacia una pared diamantina o transformar una roca móvil en diamante usando el propio triturador.

La estrategia que yo recomiendo es la siguiente. Primero, buscar los diamantes que haya en el nivel y recogerlos todos, contando al tiempo el número de rocas móviles que encontréis. A éstas procurar no tocarlas; no tengas en cuenta las que están pegadas a los extremos del mapa, pues no se pueden separar de los citados límites.

Una vez recogidos los diamantes, vemos el número que nos queda por obtener. Si nos basta con transformar las rocas ▶

S.O.S.WARE

Pokes milagrosos
MSX

Tengo un MSX-2 SONY HB-F700S y hay muchos programas que se me quedan "colgados" y me gustaría que me proporcionasen unos pokes "milagrosos" para que me funcionasen dichos juegos.

Fernando Sánchez Cebellán (Valencia)

Siento desilusionarte pero no existen tales pokes milagrosos, ya que esos juegos que no funcionan en los MSX-2, y creo que hay que aclararlo de una vez por todas, no lo hacen por estar mal programados. En efecto, algunos programadores desconocen por completo el sistema MSX y no respetan las normas que la misma Microsoft ha dado para el tratamiento de los ports de entrada-salida, que son los que transfieren o reciben información de la pantalla, del teclado, etc.

De manera que la única forma de hacerlos funcionar es completando nosotros el programa, lo que habrá que realizar para cada caso particular. (Como anécdota, te puedo contar que he encontrado programas en los que había que poner SCREEN 2 antes de cargarlos, porque no eran capaces de arrancar desde SCREEN 0 en 80 columnas).

No obstante también es verdad que hay una serie de errores que se producen con mucha frecuencia. A continuación te doy una lista de ellos y la manera más fácil de solucionarlos.

1. El programa no encuentra RAM porque sólo utiliza el registro de selección primario. Solución: POKE-1,255.

2. El programa interfiere la zona de trabajo del disco. Hay dos soluciones:

Solución 1: Desconectar el disco pulsando la tecla SHIFT al encender el ordenador o teclear: CLEAR 200,58510.

Solución 2: Acortar la zona de trabajo del disco desconectando la parte que correspondería a la segunda unidad. Se consigue pulsando CTRL al encender o tecleando: CLEAR 200,62336.

3. El programa interfiere las variables del sistema. Solución: CLEAR 0.

4. Existe un poke para el Sony que aumenta 2 y 3 veces la velocidad del disco, es POKE-609,201. Lo que hacemos con esto realmente es parchear un gancho del sistema de disco, no obstante hay programas, (muy pocos), que no funcionan con él.

Rolling Thunder
Amstrad

El cargador del Rolling Thunder que publicaron en la sección «Cargadores» para la versión Amstrad no se ejecuta, sólo me sale TIPE MISMACH IN 110 y lo he revisado por completo y no encuentro ningún error, ¿a qué se debe?

Jonás Gómez (Granada)

Hemos revisado el cargador de Rolling Thunder y no hemos encontrado ningún error, te recomendamos que revises la línea 110 y también las líneas DATA, pues lo más probable es que te hayas equivocado en ellas.

Batman
Amstrad

Al conseguir los cuatro objetos del Batman, ¿qué debo hacer? ¿Para qué sirven los propulsores? ¿Cómo se utilizan? ¿Cuál es el objetivo del Batman? ¿Cómo se utiliza un cargador y cuál es el cargador del Batman para la versión Amstrad?

Jaime Marijuán Castro (Madrid)

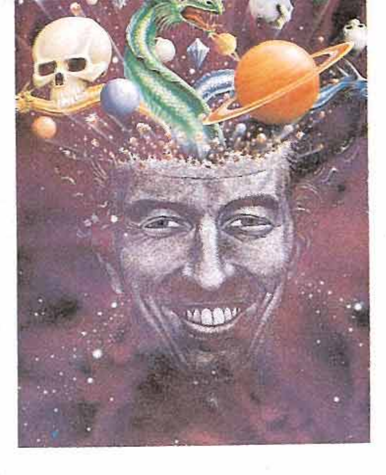


Una vez completado el equipo de Batman: botas, cestas, propulsor y cinturón, nuestro héroe debe encontrar las siete piezas de su Batimóvil para poder escapar del castillo de Arlequín.

Los propulsores aumentan la potencia de salto de Batman y le permiten planear, funcionan automáticamente cuando saltamos, y no es necesario hacer nada especial para usarlos.

El objetivo, como ya hemos indicado, es recomponer el coche de Batman, descompuesto en siete partes que están escondidas en la guarida del malvado Arlequín.

El cargador de Batman para Amstrad lo encontrarás en el número 17 de la revista y para utilizarlo no tienes más que teclearlo y seguir sus instrucciones.



NETHERWORLD

móviles (y hay algún triturador, claro está), esto es lo que haremos. Por el contrario, si aún faltan diamantes deberemos acudir al plan secreto número tres, que consiste en desviar una mina de forma que choque con una pared diamantina, cosa que puede ser bastante engorrosa, sobre todo con el tiempo disminuyendo constantemente.

Si, a pesar de todo, nos queda algún diamante, podemos poner en marcha el plan número cuatro consistente en tirarse de los pelos, emitir toda clase de improperios (con la puerta bien cerrada) y recorrer de nuevo el nivel cuidadosamente (opcionalmente, se puede pegar un puñetazo a la mesa).

Para recorrer el nivel rápidamente se pueden emplear las telepuertas, con lo que te trasladarás más rápido y podrás explorar más zonas en menos tiempo (cuando te teletrasladas vas viendo por donde pasas). He de decir, no obstante, que llegar al plan número tres es altamente improbable por la escasez de tiempo.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Netherworld
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &AF:READ a$
:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+by
te:NEXT:IF sum<>3479 THEN PRINT"Error en
 los data...":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &81,0
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &86,0:POKE &8B,0:POKE &90,&C9
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &95,0:POKE &9A,&3E:POKE
&9F,9:POKE &A4,&A7
70 INPUT"Cualquier numero de diamantes";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A9,&AF
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1:LOAD"!
",&3FC0:POKE &415B,&80:POKE &415C,0:CALL
 &3FC0
100 DATA 3E,1,32,BF,27,3E,3D,32,CF,25,3E
,3D,32,D8,26,3E,2A,32,8F,27,3E,32,32,14,
18,3E,65,32,16,18,3E,7E,32,17,18,3E,3D,3
2,C1,64,3E,B4,32,E3,19,C3,0,1
```

SPECTRUM

```
   1 REM ***** NETHERWORLD *****
   2 REM ****** SPECTRUM *******
   3 REM ***** J.E.BARBERO *****
   4 REM
   5 MERGE "": RUN 30
  30 CLEAR 24999: LOAD ""CODE :
POKE 25032,201: RANDOMIZE USR 25
000
  40 POKE 33574,0: POKE 33575,0:
 REM VIDAS INFINITAS
  50 POKE 33093,201: POKE 33356,
195: REM ENERGIA INFINITA
  60 RANDOMIZE USR 28316
```

Para obtener vidas infinitas en las tres versiones, teclea el cargador correspondiente a tu ordenador, grábalo en una cinta y ejecútalo con Run. Contesta a las preguntas y carga la cinta original del juego.

COMMODORE

```
1 REM NETHERWORLD
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO45:READA:POKE288+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>4071THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
5 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE322,44
6 INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE325,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
8 GETA$:IFA$=""THEN8
9 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,46,141,187,4,169,1,141,188,4,96,169,76,141
40 DATA16,2,169,64,141,17,2,169,1,141,18,2,76,0,2,169,173
50 DATA141,47,47,141,204,31,76,16,8,74,68,83
```

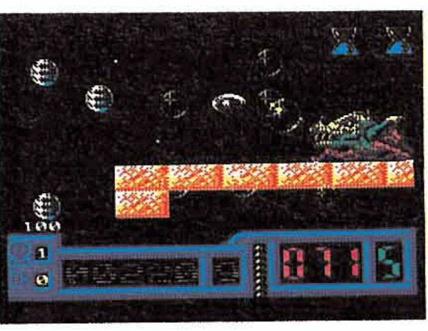
Algunos consejos

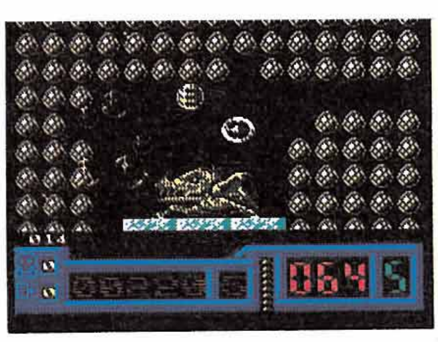
— Consejo increíble n.° 1: dispara todo el rato. Si tienes opción de autodisparo, ponla en marcha, pero vigila las telepuertas, no sea que te introduzcas en una accidentalmente.

— Consejo increíble n.° 2: no te entretengas en nada, no tapes nidos, no mates demonios... sólo busca diamantes y relojes. Recuerda: el tiempo es tu peor enemigo.

— Consejo increíble n.° 3: si ves una mina cerca de una pared diamantina, no lo dudes: son cuatro diamantes.

— Consejo increíble n.° 4: en los niveles como el segundo, que están llenos de telepuertas comunicando zonas aisladas busca los ladrillos falsos. Aunque te lleve más tiempo al principio, en la siguiente partida ya sabrás dónde están y ahorrarás tiempo y posibilidades de morir.





A lo largo del juego, encontraremos repartidos por el escenario objetos de inestimable ayuda, como relojes o rocas que facilitarán nuestro cometido.

— Consejo increíble n.° 5: no sigas ningún consejo.

Improbable final

Lo cierto es que a pesar de recoger grandes cantidades de diamantes, nuestro héroe no se hizo millonario tras escapar de esta aventura. Es más, toda la vida se la pasó huyendo de cristales y, en general, cosas que brillaran. Al parecer, asociaba la piedra preciosa con cabezas de cabra, enormes calaveras y seres burburjeantes. Ni psicólogos, ni mediums, ni expertos científicos consiguieron establecer el nexo de esta asociación de ideas.

Al cabo de unos años se le encontró muerto en su ópaca casa con la cabeza en la televisión. Según algún vecino, sólo había oido el crujido de los cristales y anteriormente una frase: «Un diamante es para siempre». ■

F. H. GONZÁLEZ

Van a ser legendarios



L. E. D. STORM

¿Te imaginas un rally en una autopista intergaláctica? Tú, en tu coche supersónico, saltando, literalmente, sobre el asfalto y abajo las nubes... ¡Nuevo y absolutamente genial!



TIGER ROAD

¡Una aventura de artes marciales! Si reúnes las condiciones exigidas para ser un buen Karateca (concentración, fuerza, habilidad), demuestra que puedes vencer al resto de los participantes en este campeonato.

HUMAN KILLING MACHINE

¡Es la máquina de matar! La acción se desarrolla en cuatro ciudades distintas (Amsterdam, Barcelona, Hessen y Beirut), donde te enfrentarás a personajes tan dispares como "damas de la noche", toreros, violentos campesinos y terroristas. ¡No dejes de jugarlo porque te va a sorprender!

HUMAN HKM KILLING MACHINE

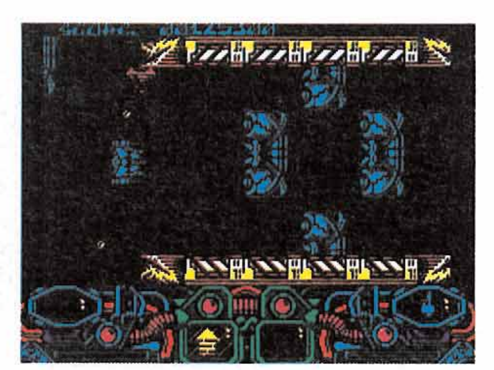


DARK

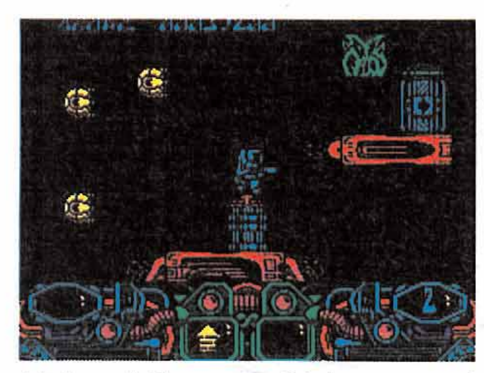


Dark Fusion es un programa sin final, un programa sin argumento, un programa que sólo pretende algo tan sencillo e imprescindible como entretener, perfeccionando y respetando todos los elementos claves que han dado vida a los mejores arcades espaciales.

La acción comienza en el escenario principal denominado zona de combate (combat zone), que aunque se encuentre estructurado de forma diferente para cada una de las cuatro fases se caracteriza siempre porque ha de ser recorrido linealmente de izquierda a derecha, pues nuestro personaje inicia su camino en el extremo izquierdo. A lo largo de la zona de combate encontraremos tres cabinas teletransportadoras. Las dos primeras, de localización variable, conducen a sendas pantallas pertenecientes a la segunda zona, la zona alien (alien zone), mientras que la tercera cabina, situada siempre al final de la zona de combate, solamente podrá ser accedida cuando hayamos completado las dos pantallas de zona alien, momento en el que dicha cabina nos transportará a la tercera zona, la zona de vuelo (flight zone).



El panel de control contiene toda la información precisa para acabar el juego.



A lo largo del juego es posible incrementar el poder del arma que llevemos en ese momento.

En la zona de combate controlamos a un astronauta equipado con el inevitable jet-pac y un láser de largo alcance que, gracias a su munición inagotable, podrá ser empleado en todo momento. La pantalla se desliza ante nuestros ojos gracias a un suave scroll lateral y nuestro protagonista puede moverse con entera libertad por el escenario, siendo incluso posible retroceder a posiciones ya visitadas.

En la zona alien la acción se reduce a una pantalla fija sin scroll. En este momento controlamos una nave de reducida movilidad, pues únicamente puede desplazarse por las zonas libres de la pantalla evitando chocar con todo tipo de obstáculos. En esta zona nuestra misión es destruir a la gran criatura alien que ocupa la pantalla, ya que no se nos permitirá regresar a la fase de combate sin conseguirlo. Para cada fase cambian los seres a eliminar y las técnicas necesarias para destruirlos, las cuales serán explicadas con detalle más adelante. Al eliminar completamente a la criatura en cuestión se retorna a la fase de combate en la misma cabina utilizada para el teletransporte, la cual quedará desde entonces inutilizada.

Completadas las dos zonas alien podemos utilizar la cabina que conduce a la fase de vuelo. Aquí controlamos de nuevo a la misma nave que utilizábamos en la fase alien, pero en este caso la pantalla realiza un scroll automático hacia la derecha que nos impide permanecer inmóviles o retroceder. Ante las continuas oleadas de peligros que nos asediarán, nuestro único objetivo debe ser sobrevivir hasta el final de la zona, lugar en el que el scroll se detendrá y podremos introducirnos en una nueva y definitiva cabina que nos trasladará a la siguiente fase. Completada la cuarta fase se nos recompensará con una bonificación especial de 20.000 puntos, comenzando el juego desde el principio. Al perder una vida el juego se reanuda en un punto generalmente cercado al lugar donde murió nuestro personaje, aunque si la distancia recorrida es muy corta tendremos que volver al principio de la fase. En la cuarta y última fase toda pérdida de una vida nos obligará a comenzar desde el principio de la misma. Estas indicaciones sirven tanto para la fase de combate como para la de vuelo.

Marcadores

El panel de control se encuentra en la parte inferior de la pantalla y contiene toda la información necesaria para el desarrollo de la misión. Aunque se encuentre bastante recargado podemos observar en él seis zonas realmente importantes.

La cantidad de vidas restantes queda siempre reflejada en la parte superior derecha del panel. Comenzamos el juego con tres, por lo que dicho marcador contiene inicialmente el número dos. Es posible conseguir vidas extras superando determinadas puntuaciones.

Debajo de este marcador se encuentra la barra de energía. Inicialmente llena, se irá gastando comenzando por la izquierda a medida que recibimos impactos enemigos.

El agotamiento total de la energía, al igual que el choque con un obstáculo o la caída al abismo, supone la pérdida de una vida completa.

Las dos ventanas centrales guardan estrecha relación con el armamento de nuestro protagonista.

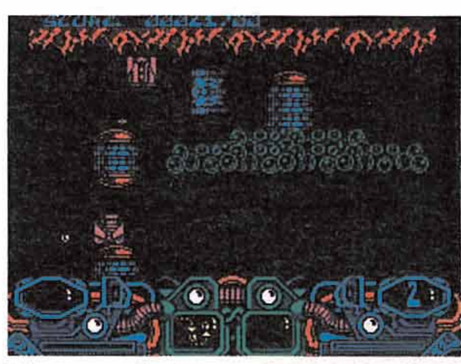
Aunque contemos siempre con el láser antes descrito, es posible mejorar nuestra capacidad de fuego recogiendo unas estrellas que, aunque nunca colocadas libremente en nuestro camino, pueden ser recogidas tras destruir los enemigos que las poseían. Cada estrella incrementa el poder del arma recogida previamente, comenzando desde la primera si no existía ninguna anteriormente.

Existen siete armas que explicaremos más adelante, y en todo momento el arma disponible se encuentra reflejada en la ventana izquierda.

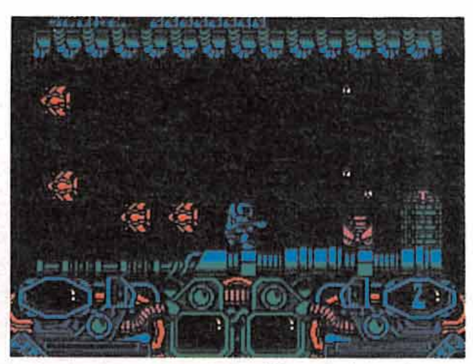
Si un arma temporal es seleccionada su gráfico desaparecerá

● Dark Fusion es un arcade espacial dividido en cuatro fases que se repiten cíclicamente, una vez concluido el juego.

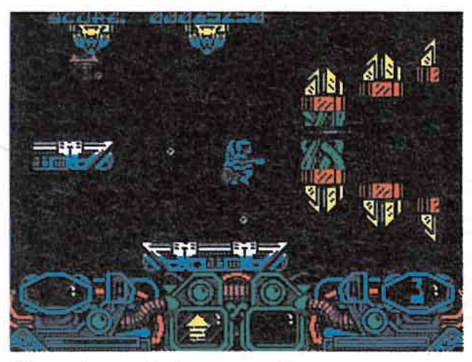
FUSION



Disponemos de siete armas especiales, siendo aconsejable emplear cada una de ellas contra un determinado enemigo.



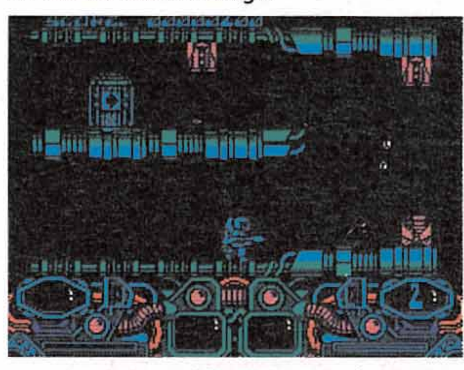
Los monstruos pegajosos liberan al morir cuatro pequeñas réplicas igual de peligrosas.



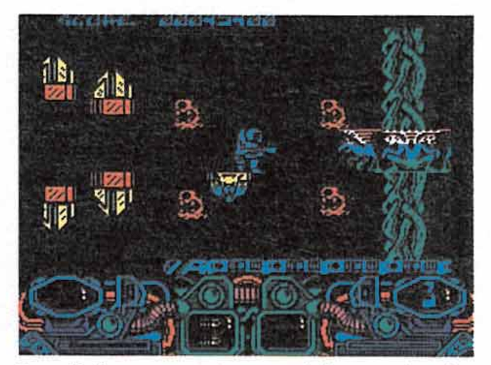
Al comienzo de la tercera fase encontramos una curiosa trampa en forma de columna.



La segunda fase se caracteriza por el elevado número de columnas que nos obstaculizan.



El poder de ingravidez representado por una flecha nos permite dar gigantescos saltos.



Cuando los contenedores se sitúan en el suelo sus disparos pueden ser esquivados.

Combate en la galaxia

de la ventana izquierda para pasar a la derecha, lugar en el que permanecerá mientras dure el efecto temporal de la misma. Si el gráfico izquierdo aparece rayado o tachado significa que dicha arma no debería ser seleccionada por resultar inútil o encontrarse ya en acción, resultando generalmente más interesante esperar una nueva estrella para conseguir un arma mejor.

La barra de la parte inferior izquierda señala la intensidad del láser, intensidad que puede ser incrementada manteniendo pulsado el botón de disparo para soltarlo cuando la barra haya alcanzado la longitud deseada. Los disparos rápidos son los de intensidad mínima, de forma que un disparo potente es generalmente equivalente a varios de estos disparos cortos. Finalmente, y encima de la barra recién comentada, nos encontramos con un marcador que sólo tiene utilidad cuando haya sido seleccionado el escudo, momento en que dicha ventana iniciará una cuenta atrás que indica el tiempo de inmunidad restante.

Los enemigos

Navecillas. Aparecen en oleadas de tres o cuatro elementos, generalmente por la parte alta de la pantalla y, una vez en el centro, comienzan a describir líneas variables para luego desaparecer. No disparan, por lo que pueden ser generalmente evitadas sin mayor problema, pero hemos de tener en cuenta que para cada fase varían los gráficos e incluso las tácticas de este tipo de enemigos. Son sin duda los más numerosos y necesitan varios disparos certeros para ser destruidos, a no ser que estemos utilizando un láser con mayor potencia de lo habitual o bien un arma especial. La mayoría de estas naves dejan caer unas esferas que, una vez recogidas, proporcionan 1.000 puntos de bonificación, mientras que otras (pocas, por desgracia) desprenden estrellas que, una vez recogidas, incrementarán el poder de nuestra arma. Todos estos objetos se perderán si caen al vacío, no siendo posible entonces disfrutar de sus ventajas.

Contenedores. Son unos elementos extraordinariamente útiles pues se convierten en nuestros mayores suministradores de estrellas de armamento. Aunque los hayamos englobado en este nombre genérico adquieren formas distintas para cada fase, teniendo siempre en común el hecho de disparar sus proyectiles desde una abertura en su centro. Pueden encontrarse fijos sobre el suelo, en cuyo caso disparan hacia arriba y resultan prácticamente inofensivos, o bien fijos o deslizantes colgando del techo, momento en el que lanzan sus disparos hacia el punto donde se encuentre nuestro protagonista. Necesitan tres disparos breves o un arma más potente para desvanecerse dejando en su lugar la estrella que poseían.

Astronauta. Incordiante personajillo que solamente aparece cuando nuestro protagonista permanece cierto tiempo inmóvil o inactivo. Tras el efecto acústico que lo precede el astronauta se sitúa en un punto fijo y comienza a oscilar verticalmente sobre el mismo, disparando a todo meter. Sin embargo su movimiento no es inteligente, por lo que podemos optar por destruirle o pasar de largo, ya que podemos estar seguros de que no tratará de perseguirnos.

Monstruos saltarines. Muy peligrosos, adquieren distintas formas a lo largo de las cuatro fases, pero en todas sus apariciones se caracterizan por dar cortos y pesados saltos por el terreno y, ante la imposibilidad de esquivarles, debemos intentar destruirlos con un arma especial o prepararnos a sufrir la enorme pérdida de energía que supone el contacto con ellos. Si conseguimos destruirlos obtendremos a cambio de la hazaña tres o cuatro estrellas de armamento.

Monstruos pegajosos. Deben su nombre al extraordinario afecto que sienten por nuestro personaje, lo que les conduce a dirigirse directamente hacia el protagonista y mantenerse sobre él, siguiéndole a todas partes. Nuestra única posibilidad de lucha es destruirlos antes de que lleguen a alcanzarnos, lo que solamente será posible con varios impactos de armamento especial. Al destruir uno de estos monstruos se liberan cuatro pequeñas réplicas que comenzarán a revolotear por la pantalla, cada una de las cuales dejará caer la estrella que poseen si conseguimos destruirlos.

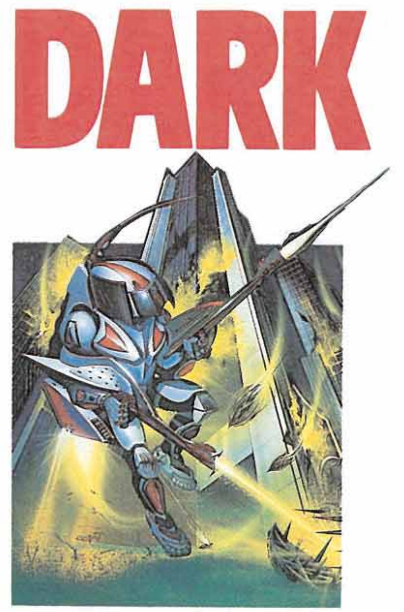
● En la zona de combate nuestro protagonista puede moverse con entera libertad por el escenario, siendo posible incluso retroceder.

Las armas

Sobre el armamento especial hay que hacer algunas consideraciones. En primer lugar el láser normal sigue siempre activo aunque tengamos un arma especial seleccionada, y la barra de intensidad solamente afecta a la potencia del láser, no a la del arma especial. Además es necesario tener en cuenta que el ciclo de las siete armas es continuo, por lo que puede suceder que si recogemos una estrella teniendo la séptima arma recogida pero no seleccionada obtengamos de nuevo la primera, con el consiguiente desperdicio. La duración de las armas temporales no depende del uso que hagamos de ellas sino exclusivamente del tiempo transcurrido. Para que el arma contenida en la ventana izquierda quede realmente seleccionada basta con pulsar la barra espaciadora, momento en el que el gráfico correspondiente desaparecerá de la ventana izquierda, pasando a la derecha si se trata de un arma temporal. Si un gráfico se encuentra rayado o tachado el programa intenta advertirnos de que no es recomendable seleccionar dicha arma sino que conviene mantenernos en espera de conseguir una mejor. Finalmente indicar que las armas conseguidas no se conservan al morir.

Ingravidez. Representado por una flecha, es en realidad más ▶

DARK FUSION



AMSTRAD

```
10 REM Cargador Dark Fusion
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&9200 TO &920C:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9201,0
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9206,&A7
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 0:MEMORY &271B:CALL &BD37:LOAD"!
loader",&2710:POKE &287D,0:POKE &287E,&9
2:CALL &2710
80 DATA 3E,1,32,CB,7,3E,96,32,40,19,C3,8
4,3
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN y cargar la cinta original.

POKES (AMSTRAD)

Vidas infinitas	POKE &7CB,0
Energía infinita	POKE &1940,&A7

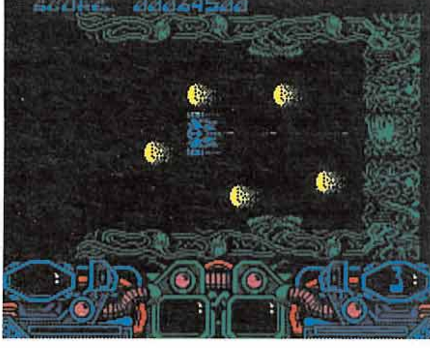
● Cada fase contiene un número determinado de enemigos, contra los que deberemos emplear diferentes tácticas de ataque.



Perderemos una vida cuando se agote la energía o choquemos contra los obstáculos.



En principio contamos con tres vidas para completar la misión, pero conseguiremos más al superar determinadas puntuaciones.



La intensidad del láser puede ser incrementada cuando lo consideremos oportuno.

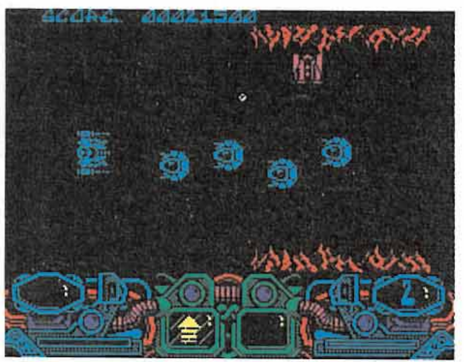
un superpoder que un arma y nos permite dar saltos algo más largos que lo normal, lo que resultará a veces imprescindible para alcanzar lugares muy altos en la primera fase.

Proyectiles de repulsión. Se trata de dos balas que surgen en principio paralelas para luego dispersarse tomando direcciones contrarias. Al igual que las cuatro armas siguientes su efecto es temporal y dura mientras se mantenga el gráfico correspondiente en la ventana derecha.

Proyectiles multidireccionales. Al realizar un disparo con este arma seleccionada surgen cuatro proyectiles en otras tantas diagonales.

Torpedos. Arma muy eficaz que nos permite disparar dos pequeños misiles de alta velocidad, especialmente indicados contra enemigos peligrosos. Su efecto es también temporal.

Escudo circular. Al activarlo aparecerán dos pequeñas esferas orbitando en círculos en torno al protagonista, defendiéndole del contacto con los enemigos que choquen contra ellas.



Las naves enemigas suelen aparecer en oleadas de tres o cuatro y precisan varios disparos para ser destruidas.



El astronauta aparece cuando nuestro protagonista permanece inactivo en la pantalla.

Escudo de protección. Nos proporciona inmunidad a los enemigos y sus disparos mientras dure la cuenta atrás del extremo superior izquierdo del panel de control, momento en el que el protagonista comenzará a parpadear para indicar su estado.

Energía (power). Restituye completamente la barra de energía.

Primera fase

Nada más comenzar esta fase deberemos ignorar la primera oleada de enemigos para destruir el contenedor y recoger la estrella que contiene, activando el poder de ingravidez que nos permitirá sobrepasar una columna algo más alta que las demás. Ante la imposibilidad de subir a la zona donde se encuentra la primera cabina del teletransporte debemos continuar hacia la derecha y obtener otro superpoder de ingravidez a costa de otro contenedor, activándolo.

Ahora disponemos, por fin, de la máxima altura de salto y no será necesario utilizar más poderes de ingravidez, cuyo gráfico quedará rayado o tachado a partir de entonces. Retrocede y alcanza la columna que antes no podías superar, entrando en el transportador que te trasladará a la primera zona alien.

En esta fase el objetivo de la zona alien es destruir el extraño complejo generador que se encuentra en el centro de la pantalla, disparando repetidamente a la parte superior de la columna central únicamente cuando dicho generador se encuentre en posición inferior. Esquivando los gusanos que surgen de la parte derecha del generador o intentado reducir su longitud disparándoles. Debes concentrar tu atención en el generador central, el cual caerá abatido cuando hayas conseguido un considerable número de impactos. Cuando el generador ascienda resulta inmune a nuestros disparos, resultando aconsejable recargar el láser a su máxima potencia para liberarlo cuando el monstruo resulte de nuevo vulnerable.

SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Dark Fusion
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 28000: POKE 23658,8
  40 FOR n=33700 TO 33723: READ
a: POKE n,a: NEXT n
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 33715,0
  60 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 33720,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZ
E USR 33700
  90 DATA 33,176,131,34,133,128,
34,137,128,195,0,128,175,50,232,
196,62,167,50,152,211,195,0,132
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN y cargar la cinta original.

POKES (SPECTRUM)

Vidas infinitas	POKE 48279,0 (con transfer)
	POKE 50408,0 (en el listado)
Energía infinita	POKE 52039,167 (con transfer)
	POKE 54168,167 (en el listado)

De vuelta a la zona de combate encontrarás el segundo transporter tras una zona de contenedores sobre unas estructuras que, con apariencia de cabinas, carecen de toda utilidad. Tras superar la segunda zona alien de la misma manera que la primera puedes entrar en la última cabina, la cual hubiera permanecido inactiva si hubieras intentado entrar en ella sin completar previamente las dos zonas alien.

La zona de vuelo se caracteriza por una afluencia de enemigos aún mayor que lo habitual. Aparecen torres en el centro de la pantalla que deben ser esquivadas volando en zig-zag pues en esta zona de vuelo, como en las siguientes, hay que evitar todo tipo de choques contra paredes u obstáculos. Antes de la última cabina aparece un monstruo saltarín que puede ser eludido tomando cierta altura.

Segunda Fase

Esta fase se caracteriza por la aparición de una serie de columnas que nos obstaculizan el paso, siendo por tanto necesario destruirlas por secciones hasta tener el camino libre. Una de estas columnas se encuentra nada más comenzar este nivel, el cual contiene además numerosos agujeros en la estructura del suelo que deben ser evitados calculando adecuadamente la longitud de los saltos. Precisamente el primer transportador se encuentra protegido por una pequeña columna que deberemos destruir previamente.

En las dos zonas alien de esta fase nuestro objetivo es destruir una gigantesca serpiente situada a la derecha de la pantalla. Pero tal labor no va a ser cosa fácil, pues la serpiente es inmune a nuestros disparos cuando coloca su cabeza contra el lateral opuesto y comienza a agitarse. Además en el momento de ponerse de frente y ser por tanto vulnerable a nuestros disparos comienza a lanzar una furiosa andanada de bolas de fuego que deberemos esquivar a la vez que intentamos obtener el mayor número posible de impactos en las fauces abiertas del gigantesco ofidio.

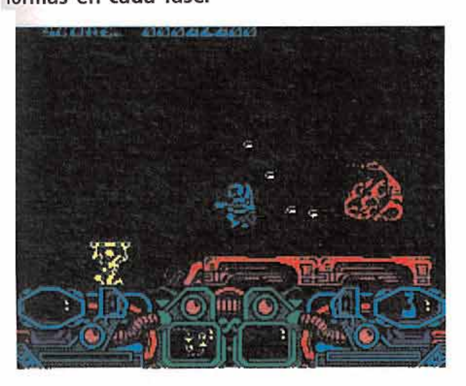
La última cabina está precedida por el primer monstruo pegajoso de nuestra odisea, el cual pondrá a prueba toda nuestra habilidad para abatirle antes de que nos alcance. La zona de vuelo de esta segunda fase se caracteriza por la presencia de unas estructuras verticales que tienden a ocupar el centro de la pantalla y parte de los extremos y que, aunque pueden ser parcialmente destruidas para permitirnos pasar, es preferible esquivar para evitar males mayores.

Tercera Fase

Al comienzo de esta fase hay una curiosa trampa pues nos encontramos con una columna cuya sección más alta parece encontrarse fuera del alcance de nuestra arma. La solución es destruir este segmento superior desde el extremo derecho de la plataforma que precede a esta columna y no dejarnos caer



Los monstruos saltarines adquieren diversas formas en cada fase.



La duración de las armas temporales no depende de su uso, sino del tiempo transcurrido desde su selección.



Los proyectiles multidireccionales nos permiten destruir un número bastante elevado de enemigos.

hasta comprobar que dicha sección ha sido destruida. En caso contrario tendremos que dejarnos caer al vacío y perder una vida para comenzar la fase de nuevo.

En la zona alien el espectáculo es casi vomitivo. Nuestra nave debe esquivar los disparos de dos cañones situados a la izquierda de la pantalla mientras intenta destruir una extraña criatura protoplasmática situada en el extremo derecho. Para ello es necesario ametrallar el apéndice que dicha criatura posee en el exterior, quedando entonces al descubierto la superficie del monstruo que deberemos destruir rápidamente para evitar el contacto de los disparos enemigos.

Una vez de vuelta debemos continuar hacia la derecha y tomar el camino superior cuando observemos una bifurcación. Aparece un monstruo pegajoso y a continuación dos zonas idénticas flanqueadas por sendas columnas, al extremo de las cuales se encuentran las dos cabinas restantes. Debemos tomar el camino superior que conduce a la segunda zona alien para luego retroceder y tomar el camino inferior hacia la cabina que conduce a la zona de vuelo. Esta última zona no tiene mayor complicación que unas estructuras verticales multicolores compuestas de varios segmentos, siendo necesario abrirse camino entre ellas ante la imposibilidad de esquivarlas completamente.

Cuarta Fase

Nada más empezar nos encontramos de bruces con un monstruo saltarín totalmente imposible de esquivar, como si se tratara de un preludio de los peligros que aún están por llegar. Observarás un transportador situado en una zona alta y en apariencia inalcanzable. Sin embargo es posible alcanzar la cabina colocándose en el extremo del piso inferior y saltando con habilidad.

En la zona alien nos espera un monstruo que parece extraído de las más calenturientas películas de ciencia-ficción. Se trata de una especie de híbrido entre caracol y calamar que posee una serie de asquerosos tentáculos que se agitan constantemente, mientras que en el otro extremo de su cuerpo un enorme ojo ocupa el lugar de lo que debería ser una boca. Este engendro dispara gran cantidad de proyectiles y solamente es vulnerable durante el corto espacio de tiempo en el que extiende el ojo, momento que debemos aprovechar para disparar rápidamente antes de que vuelva a retraerse, siendo entonces inmune hasta que el ciclo vuelva a repetirse.

De vuelta a la zona de combate encontraremos una bifurcación. Es necesario tomar la parte inferior y tomar esta vez el camino superior. A continuación observaremos un hueco más ancho de lo normal que sólo puede ser superado colocándose en la parte inclinada del último escalón. Tras dos monstruos saltarines consecutivos llegamos al extremo derecho del mapeado, siendo necesario saltar hacia la zona superior y caminar hacia la izquierda para alcanzar la cabina que conduce a la zona de vuelo. Aquí se combinan los pasajes más tortuosos y estrechos, difíciles de esquivar, con la aparición de un monstruo pegajoso entre dos columnas que enlazan verticalmente las dos zonas de la pantalla y que deben ser destruidas al menos parcialmente para permitirnos el paso. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Nuestra Opinión

Dark Fusion es un nuevo arcade espacial dividido en cuatro fases que se cargan por separado y se repiten cíclicamente, pues una vez completada la cuarta fase el programa solicitará que volvamos a cargar la primera. Los aspectos técnicos referidos al movimiento de los decorados y la animación de los personajes están realizados con una intachable perfección que no tiene nada que envidiar a los mejores arcades del género, contando además con unos aspectos sonoros francamente sobresalientes que dan cuerpo a un producto agradable, aunque totalmente desprovisto de esa ansiada originalidad que tan difícil resulta encontrar hoy en día.

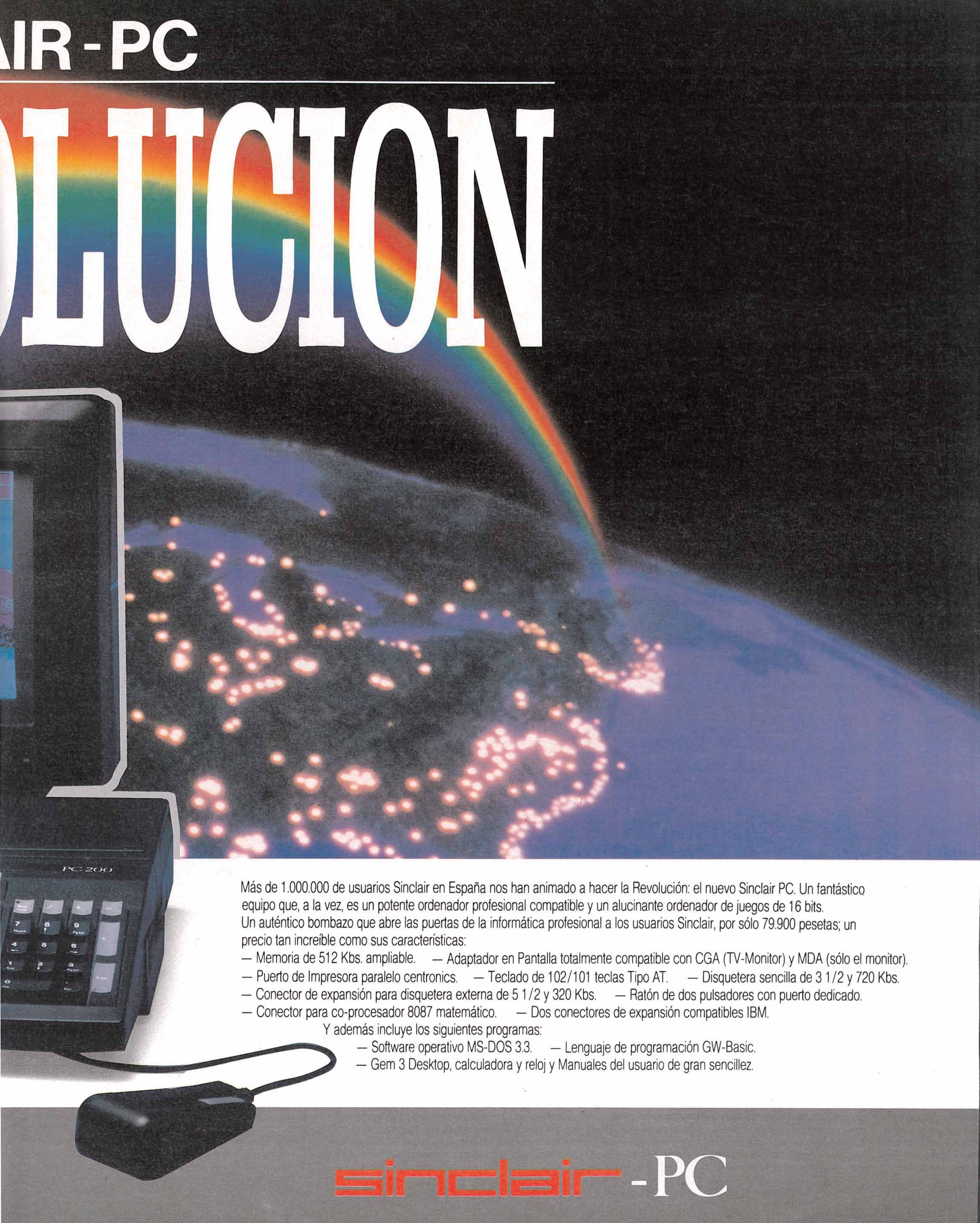
Cada fase se desarrolla en tres fuentes diferentes, aunque no sea correcto afirmar que se trate de subniveles dentro de la fase en curso.

Hay algo en este programa que debería hacernos reflexionar al menos unos instantes sobre el futuro no muy lejano de la industria de los videojuegos. Hemos llegado a un punto en el que las variaciones entre programas teóricamente nuevos y títulos de similares características son tan escasas que resulta francamente difícil realizar un comentario sobre estos nuevos productos sin repetir gran parte de los elementos que dieron cuerpo a éxitos anteriores. Jugar con Dark Fusion es sencillo pues sentirás los retos de muchos otros juegos vividos con anterioridad.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

● Cuando completemos la cuarta fase se nos recompensará con una bonificación de 20.000 puntos, comenzando de nuevo el juego.

● En la zona Alien controlamos una pequeña nave que debe intentar evitar todos los obstáculos.



AIR - PC
OLUCION
PC 200
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.
sinclair -PC

S.O.S.WARE

1943
Spectrum

1. ¿Pueden publicar un cargador (versión Spectrum) de los juegos Olimpic Challenge y Silent Shadow?

2. El juego «1943», ¿cuándo termina? Llego al final destruyo el avión y vuelvo al principio. ¿Es cíclico?

Óscar Gómez Monasterio (Ceuta)

1. Dado el pequeño espacio destinado a esta sección no nos es posible publicar cargadores de ella, no obtante tomamos nota de tu petición para que sea atendida en un plazo breve en la sección Patas Arriba.

2. El juego 1943 es efectivamente un juego sin final en el que se vuelve al principio cada vez que se completa un ciclo.

Hacker II
Commodore

1. ¿Cuáles son las claves del programa HACKER II?

2. ¿Habéis publicado el cargador del BUGGY BOY?

Jordi Martínez (Barcelona)

Las claves son:
Cámara 31 = BLUE 1
Cámara 37 = RED 7
Cámara 33 = WHITE 50
Cámara 35 = WHITE 6
Caja fuerte = Ø7Ø41776

2. Si, apareció en el número 34.

Salamander
Amstrad

1. ¿Existe el juego SALAMANDER para el AMSTRAD CPC 464?

2. ¿Habéis dedicado algún Patas Arriba al juego ABU SIMBEL PROFANATION?

Luis y Pablo de Naverán (Vizcaya)



1. Que nosotros sepamos el SALAMANDER no está disponible para el CPC 464, al menos de momento.

2. Respecto a tu segunda pregunta te diremos que el ABU SIMBEL PROFANTION se puso «patas arriba» hace bastante tiempo, exactamente en el número 16 de la revista, en él encontrarás un cargador de vidas y pantalla inicial y artículo con el comentario del juego.

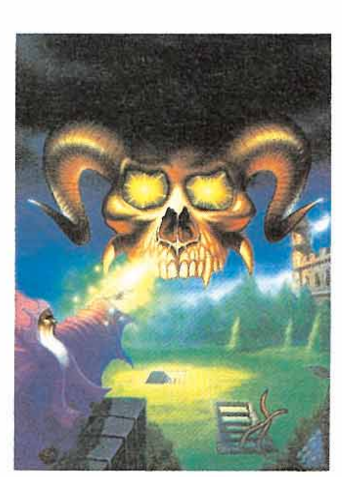
Druid
Commodore

1. ¿Cómo puedo pasar los POKES de hexadecimal a decimal y si hay que utilizar el cargador universal, qué variantes tengo que introducir a este programa para que los acepte mi ordenador?

2. Tengo la cinta original del DRUID. Cuando realizo el RESET para introducir los POKES de la revista se bloquea el programa y no puedo desbloquearlo. ¿Por qué ocurre eso y qué debo hacer?

3. Podríais decirme en qué número de Micromanía publicasteis cargadores o pokes de los siguientes juegos: Green Beret, Army Moves.

Carlos Zucva Tenado (Zaragoza)



1. Escribiremos:
*PRINT ((A*16) + B) + ((C*16) + D)*256*
Siendo
A = Tercer número
B = Cuarto número
C = Primer número
D = Segundo número
Al sustituir, hay que tener en cuenta la siguiente tabla:

N.º	N.º en el PRINT:
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	11
C	12
D	13
E	14
F	15

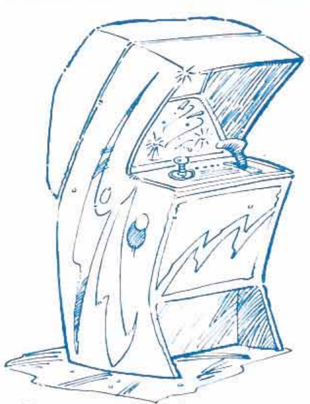
Ejemplo: &9A2B
*Sería PRINT ((2*16) + 11) + ((9*16) + 10)*256*

2. Lo que ocurre es que el programa debe de estar protegido contra el RESET (el ya famoso CBM80), y al intentar hacer RESET se te cuelga como castigo.

3. El cargador del GREEN BERET fue publicado en el número 18, y el cargador del ARMY MOVES en el número 28.

Arcade Machine

Novedades



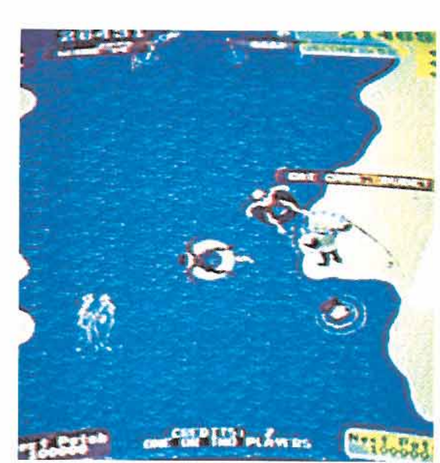
«Toobin'» y «Bowling» son dos casos bastante atípicos dentro del mundo de los recreativos: no están basados en ninguna máquina anterior, no tienen nada que ver con las artes marciales ni con los masacra-marcianos, no han sido concebidos a partir de ninguna película de éxito, ni siquiera están realizados con un espectacular diseño para atraer nuestra atención...



¿Cuál es entonces su principal atractivo? El lograr el máximo de diversión y adicción a partir de lo que fue ya el emblema de otras máquinas de éxito como «Arkanoid» o «Gyroscope», estamos hablando de la sencillez. No sólo en cuanto al propio planteamiento, sino también en cuanto al manejo e incluso al nivel de dificultad.

«Toobin'», de Atari Games, es un original arcade inspirado en una de las típicas atracciones de los parques acuáticos, el descenso con flotador. Sentado en uno de estos artefactos deberemos atravesar diferentes recorridos acuáticos plagados de enemigos y trampas.

En cuanto a «Bowling», de Capcom, poco que decir, excepto que como su propio nombre indica, es un simulador de un deporte tan minoritario en nuestro país como son los bolos.



«Toobin'» es un original arcade inspirado en una de las típicas atracciones de los parques acuáticos.

TOOBIN'

LA ÚLTIMA BOMBA DE ATARI

Una de las máquinas recreativas que más éxito ha cosechado últimamente más allá de nuestras fronteras —y muy especialmente por tierras anglosajonas— es «Toobin'», una refrescante producción de Atari Games, que nos invita a participar en un peculiar desafío deportivo: el slalom acuático con flotador.

Nuestra misión consiste en surcar una serie de recorridos descendentes en los que encontraremos distintos obstáculos, pescadores que pinchan nuestro flotador con sus anzuelos, hipopótamos, cocodrilos, troncos flotantes, rocas, corrientes, etc...

A lo largo del recorrido encontraremos diferentes puertas que podremos atravesar para conseguir puntos extra, si bien no es imprescindible pasar por todas ellas.

La forma de controlar a nuestros participantes es bastante sencilla; disponemos de cuatro controles, dos que sirven para remar con uno y otro brazo, y otros dos que sirven para frenar. Es decir, que en cierta manera deberemos utilizar nuestros brazos a modo de remos, ya sea para avanzar en las zonas en que el río esté tranquilo, ya sea para frenar en los lugares en los que las corrientes nos arrastren peligrosamente.

Como viene siendo habitual últimamente, «Toobin'» cuenta con una opción para que dos jugadores participen simultáneamente en la partida, así como con una opción de continuar mediante la introducción de monedas en el mismo lugar en que hubiéramos quedado al perder nuestra última vida.

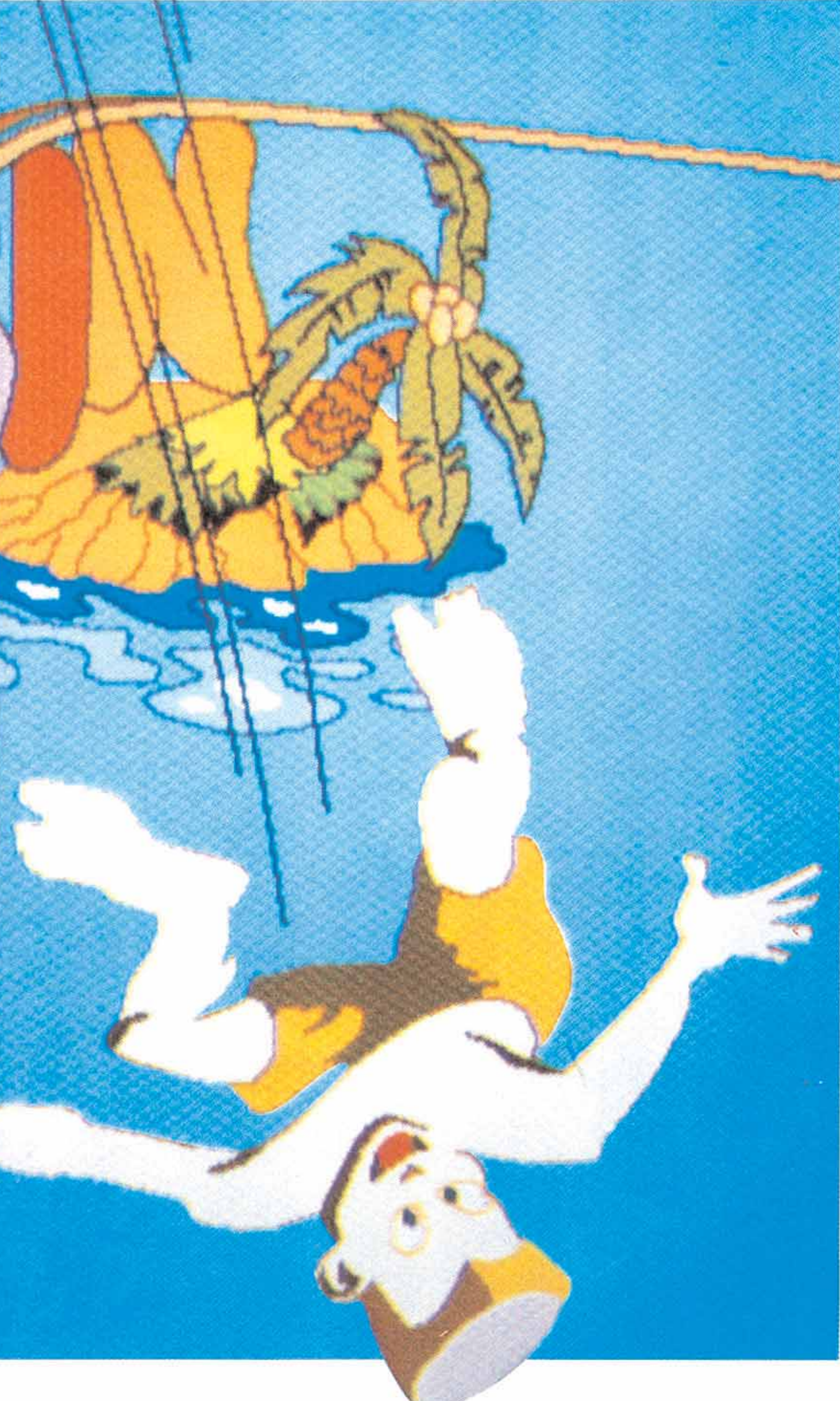
A pesar de la aparente sencillez del juego, éste logra crear un increíble grado de adicción y de diversión —muy especialmente en la opción de dos jugadores—, y tiene algunos efectos realmente cómicos, por lo que si bien en conjunto no se puede decir que «Toobin'» sea una de las máquinas espectaculares que hayamos podido contemplar en esta sección, sí es una de las más originales y llamativas...

BOWLING

LA EFICACIA DE LA SENCILLEZ

Los bolos, además de ser el juego favorito del entrañable Pedro Picapiedra, es un deporte que por tradición se ha ganado uno de los primeros puestos en las listas de preferencias deportivas de los norteamericanos. No ocurre así en nuestro país, donde

refrescantes



apenas si son practicados por una pequeña minoría, por lo que existen pocas boleras donde los aficionados puedan practicar.

Esto ha empezado, sin embargo, a cambiar desde que a nuestro país llegaran las miniboleras, hecho que acercó este divertido deporte a todos aquellos que por los factores antes comentados no habían tenido oportunidad de hacerlo.

El nuevo paso en este sentido nos llega de la mano de Capcom, y no es ni más ni menos que una máquina recreativa que responde al nombre de «Bowling» y que como su propio nombre indica reproduce en su pantalla el habitual desarrollo de una partida de bolos en la que pueden participar desde uno a cuatro jugadores.

Cada uno de ellos dispone de diez intentos por partida, que se compondrán de una tirada si el jugador realiza un pleno (tira todos los bolos), o de dos tiradas si en la primera no tira ninguno o sólo algunos bolos. Cada uno de los bolos tiene su valor en puntos, por lo que nuestra puntuación por intento dependerá de la suma de los puntos de los bolos que hayamos derribado. Se pueden alcanzar puntuaciones especiales consiguiendo más de un pleno consecutivo, también se pueden conseguir plenos en la segunda tirada de un intento, pero éstos puntúan menos.

Los controles de la máquina están divididos entre aquellos que podemos utilizar para imprimirle efectos a la bola, y otro esférico que al ser girado hace lo propio con la bola, es decir, que dependiendo de la fuerza y dirección con que movamos este control esférico la bola se desplazará de una u otra manera. En general, se tarda apenas un par de tiradas en hacerse con el manejo de la máquina, y en un par de partidas nuestros primeros plenos no tardarán en ser toda una realidad.

«Bowling» es en realidad una máquina tremendamente sencilla y en realidad bastante modesta, comparada con grandes «super-producciones» tipo «Afterburner» o «Galaxy force», pero cuenta con un atractivo tan grande como es su gran facilidad de manejo y comprensión.

Tal vez el mayor atractivo de la máquina sea disputar pequeños torneos entre varios participantes para jugarse el aperitivo o las cervezas con los «amiguetes», lo cual hará sin duda que la emoción suba por todo lo alto. ■



Existe un marcador en el que se informa de los porcentajes de cada jugador.



«Bowling» de Capcom es una máquina tan sencilla como adictiva.

S.O.S.WARE

Segundas partes
Spectrum

1. ¿Cuál es el código para entrar en la segunda parte del juego Army moves?
2. ¿Cuál es la clave para la segunda parte del juego GAME OVER?
3. Al empezar la partida en el Don Quijote ¿Qué debo hacer para encontrar la llave?

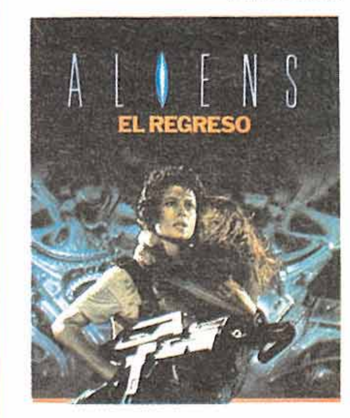
Carlos Navarro (Barcelona)

1. Las tantas veces publicada clave de la segunda parte del juego Army Moves es: 27351.
2. La clave de acceso a la segunda parte de GAME OVER es 18024.
3. Para acertar con la llave en Don Quijote sigue las siguientes instrucciones: LEER LIBRO; SUR; BAJAR; NORTE; EXAMINAR EL BAUL; COGER Y PONER LA ARMADURA; SUR; ABRIR LA ALACENA; EXAMINAR LA ALACENA; COGER LA LLAVE; una vez conseguida ésta, vete al ESTE y con sólo ABRIR LA PUERTA estarás libre o en Argamasilla de Alba.

Aliens
Commodore

1. ¿Cuál es el número de la sala de control en el juego Aliens?
2. ¿Es la 174 la sala del generador?
3. En el mismo juego, ¿qué hay que hacer cuando se apagan las luces?
4. ¿Qué hay que hacer para acabar el juego?

Jorge Ventosa Trillo (Pontevedra)



1. Es la habitación marcada con el número 78.
2. Sí.
3. Lo mejor es prevenir ésto colocando a un hombre en el centro de control (78) y otro en el generador (174).
4. Hay dos objetivos básicos sobrevivir y mantener el control de la base. Además, has de enfrentarte con la reina, que se halla en la habitación 248, con el número mayor de hombres posibles.

Army Moves
MSX

1. ¿Cuál es la clave de acceso a la segunda fase del Army Moves?
2. ¿Pueden decirme algunos pokes de vidas infinitas para el Livingstone Supongo?

Iván García Alarcón (Valencia)



1. La clave de acceso a la segunda fase del Army Moves es 37215.
2. Para obtener vidas infinitas en el Livingstone Supongo no tienes más que pulsar simultáneamente las teclas de la palabra «OPERA» antes de iniciar la partida.

Ball Breaker
Amstrad

1. ¿Podríais darme algún cargador para vidas infinitas y misiles para el BALL BREAKER?
¿Podéis darme algún cargador para el EXOLON (vidas infinitas)?
¿Me pueden dar el cargador del ZYNAPS?
¿Me pueden dar el cargador del STAINLESS STEEL?
¿Me pueden dar otro cargador para el SIDE ARMS?
2. Y para finalizar decirles que en la revista n.º 2 de la segunda época, al hablar sobre como conseguir vidas infinitas en MAD MIX GAME, ustedes hablan de la tecla CTRL, pero mi ordenador no la tiene. Por si acaso era un error de escritura pulse la tecla CLR, pero no funciona. ¿Podrían decirme a que es debido ésto y qué tecla es la que hay que utilizar?

Santiago Alvarez Hernández (Toledo)

1. Por problemas de espacio no podemos publicar aquí todos los cargadores que nos pides pero algunos de ellos ya han aparecido en la revista como el del ZYNAPS, que venía en el número 27, otra cosa que te puede interesar es que en el EXOLON no se necesita un cargador sino que basta seleccionar las letras de la palabra ZOBRA como controles del juego y obtendremos vidas infinitas.
2 CTRL es, en el lenguaje informático la abreviatura de CONTROL, seguro que esta tecla te resulta mucho más conocida.

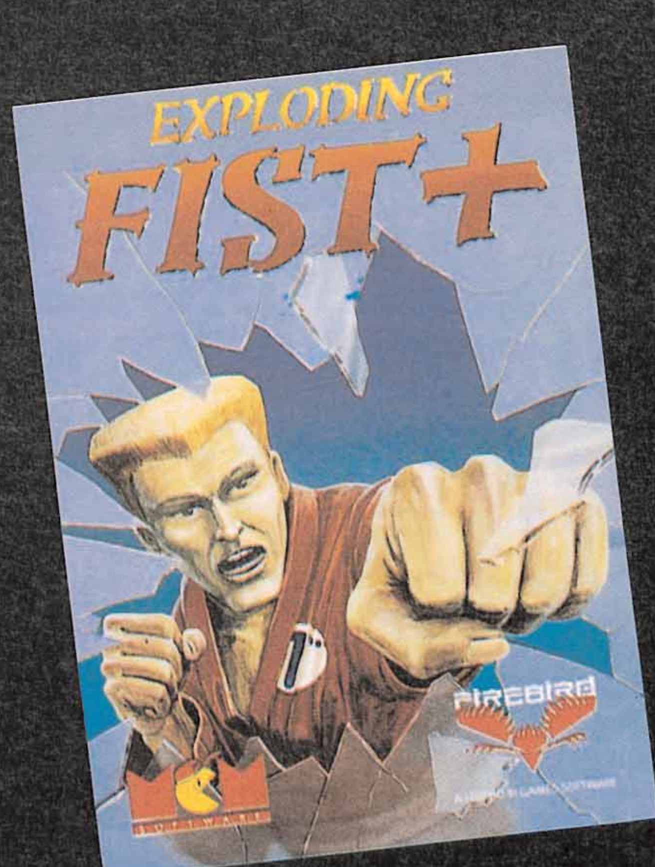
QUE SALVAJADA

ELEGIDO POR LA CRITICA INGLESA COMO MEJOR JUEGO DEL AÑO

POR GRAFICOS
POR ADICCION
POR ACCION

SAVAGE

Brutal y sanguinaria es esta masa de músculos llamada Savage.
Su meta: llegar hasta su compañera, prisionera en las catacumbas.
Baja con él y prepárate a luchar con bestias y criaturas diabólicas.
Los gráficos conseguidos en este juego tienen tal realismo que te verás transportado a ese otro oscuro mundo donde sólo el más fuerte vence.



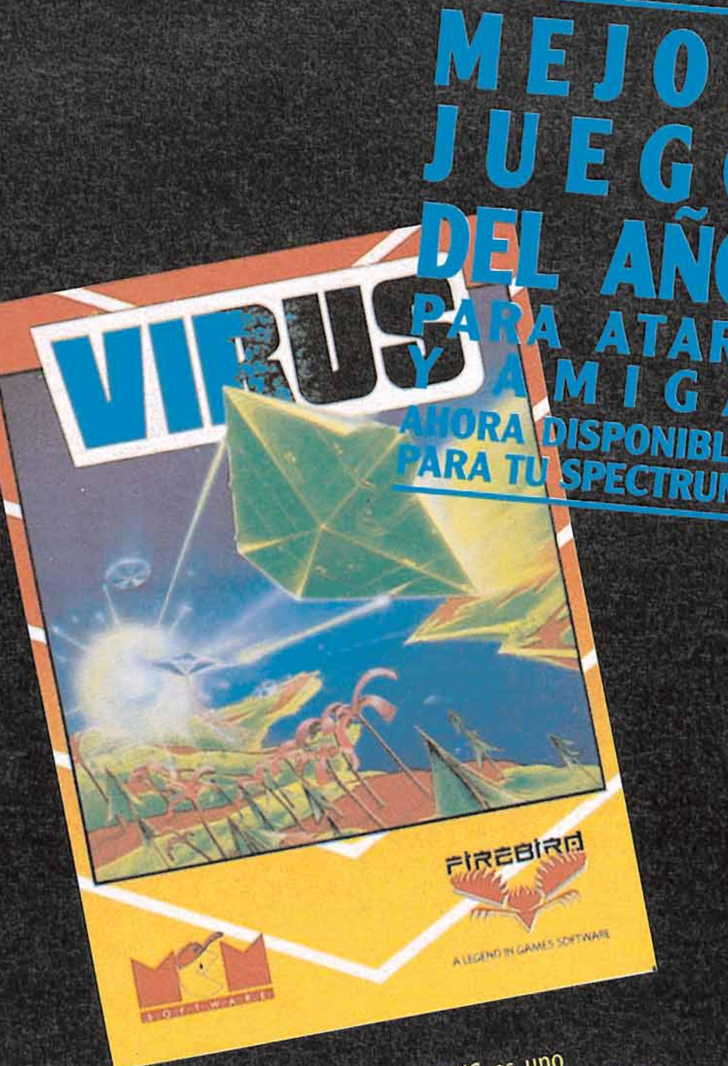
EXPLODING FIST +

Por los programadores de WAY OF THE EXPLODING FIST y SAMURAI WARRIOR, nos llega ahora lo último en artes marciales. Estarás en constante combate con los grandes expertos de KUN FU. Si te gustan las artes marciales, EXPLODING FIST + es tu juego.



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

MEJOR JUEGO DEL AÑO PARA ATARI Y AMIGA
AHORA DISPONIBLE PARA TU SPECTRUM



VIRUS

MICROMANIA HA DICHO: "VIRUS es uno de los juegos más increíblemente perfecto, aditivo y realista de la historia del software. Un clásico imprescindible". El planeta Tierra está siendo invadido por naves de otro planeta. Combate en este ataque con tu nave y muévete en el espacio como tú quieras. Sistema tridimensional.



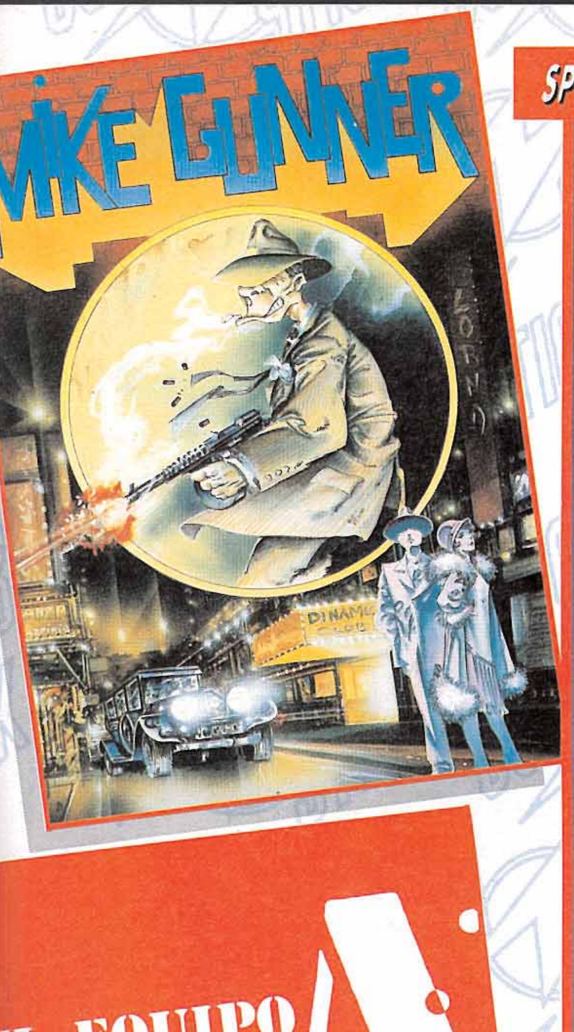
G.I. HERO

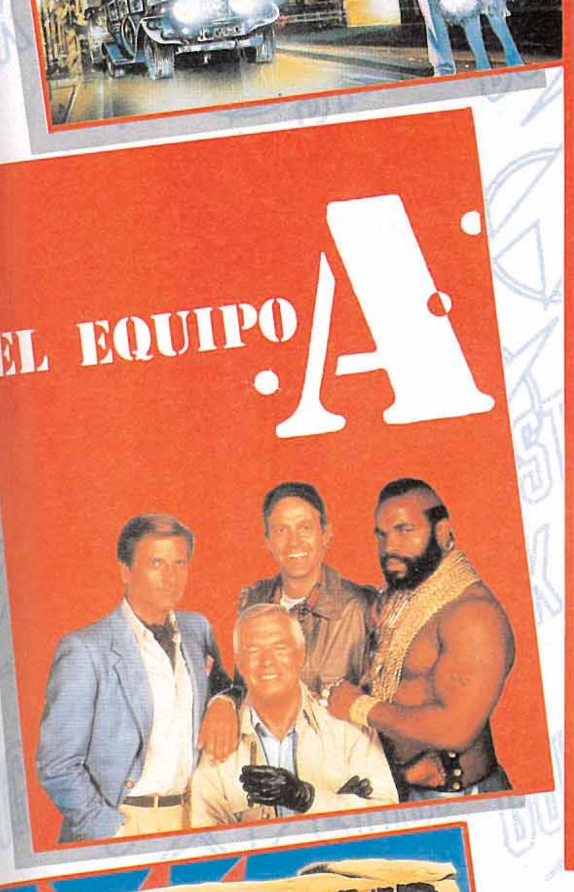
Una misión suicida que sólo esta máquina humana puede ejecutar. Tiene veinticuatro horas para lanzarse en paracaídas detrás de las líneas enemigas. Infiltrarse en el cuartel enemigo salvajemente custodiado y apoderarse de los documentos robados de la NATO. G.I. HERO, un juego acongojante.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID • Teléf. (91) 457 50 58

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX · PC





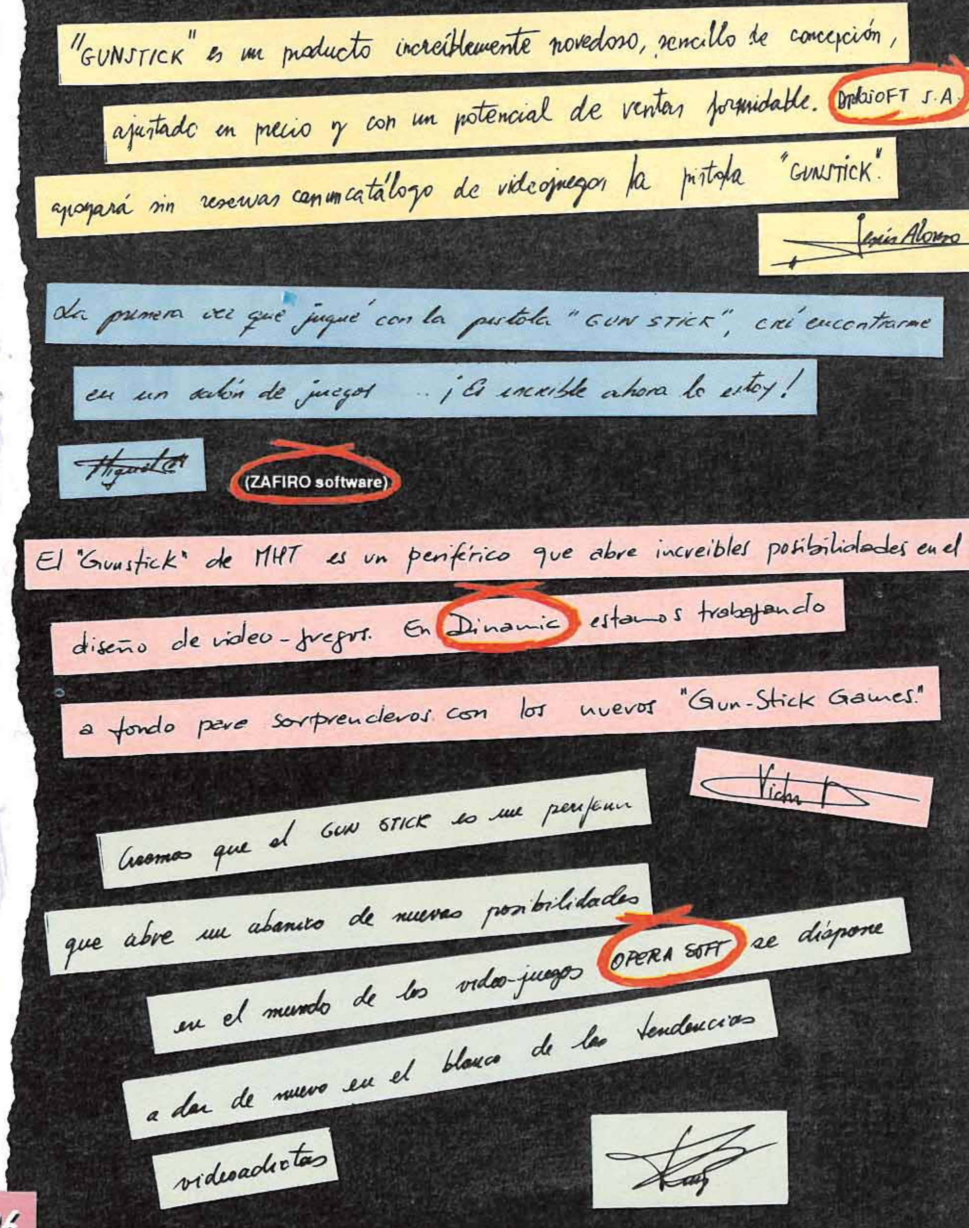
SOOTLAND

TARGET PLUS

GUN STICK

MHT ingenieros

¡AHORA, CON MAS JUEGOS QUE NUNCA!



VEINTINUEVE UNO, S.A.

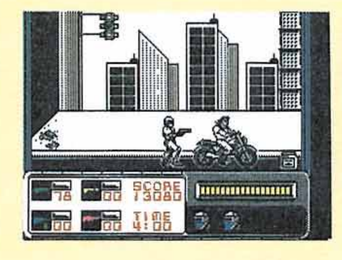
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB, S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45-413 20 96

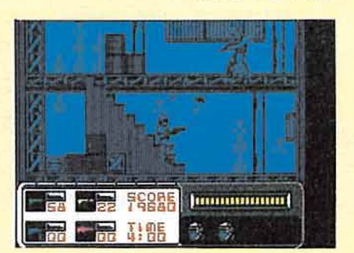
TOTAL ECLIPSE — AMSTRAD




```
10 REM Cargador Total Eclipse
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF49:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"No pasa el tiempo";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF1D,0
50 INPUT"No gastar agua";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF22,0
60 INPUT"No cansarse nunca";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF27,0:POKE &BF2C,0:P
OKE &BF31,0:POKE &BF36,&3A
70 INPUT"Tener siempre 5 ankhs";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF3B,&21:POKE &BF
40,&36:POKE &BF45,0
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
",&4000:CALL &BF00
100 DATA 21,0,40,11,A0,F,1,95,0,ED,B0,3E
,C3,32,6,10,21,19,BF,22,7,10,C3,A0,F,CD,
CE,BC,3E,34,32,1,6A,3E,3D,32,59,6A,3E,77
,32,FE,62,3E,35,32,4C,6A,3E,35,32,AC,6B,
3E,32,32,18,76,3E,3A,32,EE,67,3E,FE,32,F
1,67,3E,2,32,F4,67,C9
```

ROBOCOP — AMSTRAD

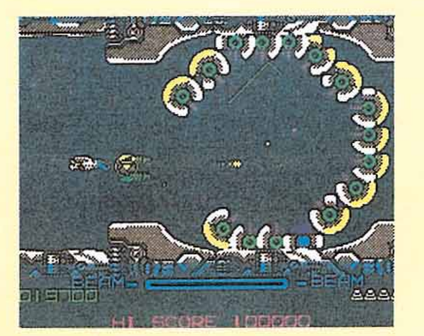


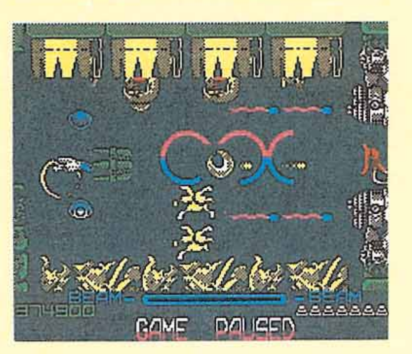



```
10 REM Cargador Robocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF3A:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>5475 THEN PRINT"Erro
r en los data":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&B6
50 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF2A,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF2F,&A7
70 INPUT"Reponer municion";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF34,&11
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &BF00
100 DATA F3,21,1B,80,1,4E,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,21,24,BF,22,51,80,C3,2C,80,3E,35,3
2,A5,4,3E,3D,32,22,3F,3E,90,32,A5,4C,3E,
1,32,12,B,C3,66,3F
```

R-TYPE — SPECTRUM

```
10 REM Cargador R-Type
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25134,0
50 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 25137,0
60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25142,0
70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 25000
```





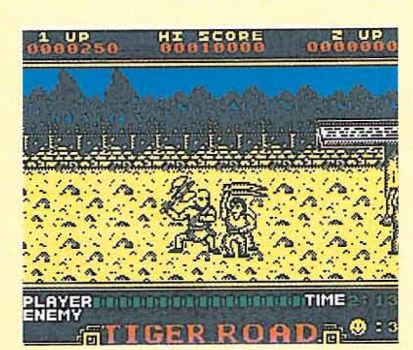
LISTADO 2

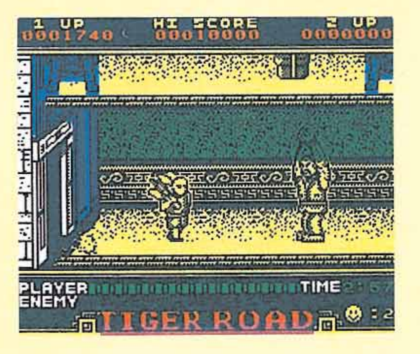
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	DD21DB8311C30B3EFF37	1199
2	CD560530F1F321378411	1065
3	82F301660BEDB02193F3	1323
4	11550BE5D5341B7A23B3	970
5	20F9E1011100A7ED42EB	1229
6	E1093ACDFEFE3120E621	1349
7	CAFB11C9FB01007D3600	1102
8	EDB831FFFFDD21E8FE11	1737
9	E800CD40FEAF32FF82DD	1586
10	21004011FF1721B3FD22	891
11	B1FDCDF6FC3AB3FEA7C2	1985
12	CBFB31D85C3EC93250FE	1458
13	CD40FE3EC9320F6ACD04	1166
14	6AAF32FE913295923EC9	1338
15	32F29131FE6FFD213A5C	1287
16	C3FD8500000000000000	581

DUMP:	40.000
N.º BYTES:	153

TIGER ROAD — SPECTRUM 48 K

```
60 REM ***** TIGER  ROAD *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
75 LOAD ""CODE 65383,60
100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 65439,0
110 INPUT " QUIERES ENERGIA INF
INITA(S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 65435,0
800 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65383
```





LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31B35F2178FF11B45F01	1024
2	6400EDB0C3B45F31B45F	1307
3	DD21004011001B3EFF37	734
4	CD560530F1DD219B6011	1107
5	649F3EFF37CD56053EC3	1184
6	3283CBAF3270C6C37EC4	1436

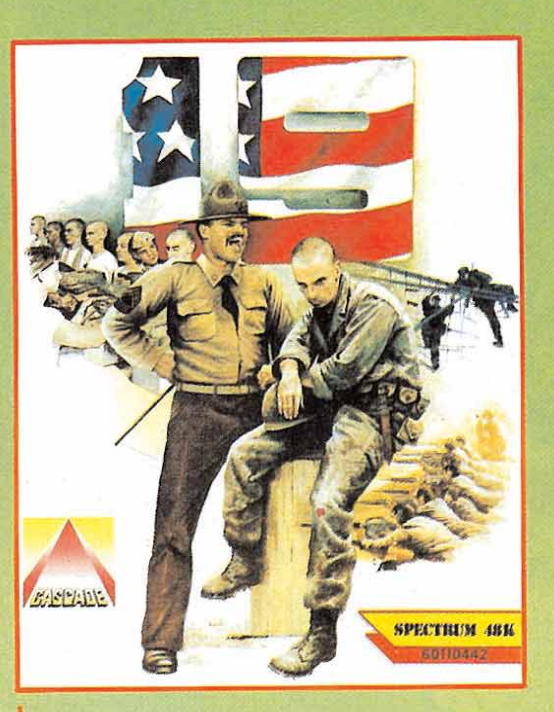
DUMP:	50.000
N.º BYTES:	60

JINKS — COMMODORE

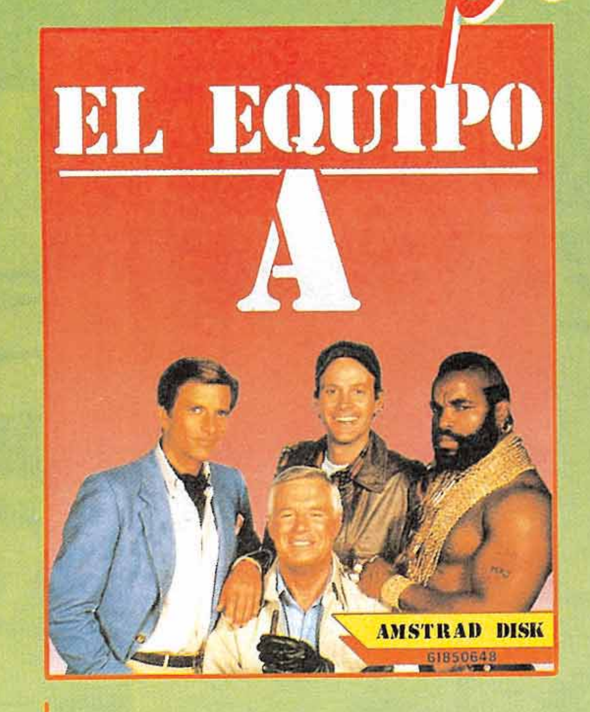
```
10 REM ** CARGADOR JINKS (COMMODORE)
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=272TO301:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>3396THENPRINT"ERRASTE EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"RAQUETA INMUNE A TODO (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE288,44
40 INPUT"BOLA INMUNE A MANDIBULA (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE293,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE JINKS Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,38,160,57,142,208,8,140,209,8,96,169,44,141,130
110 DATA 199,169,96,141,60,242,76,0,37,70,86,67
```

¡MUY BUENOS!

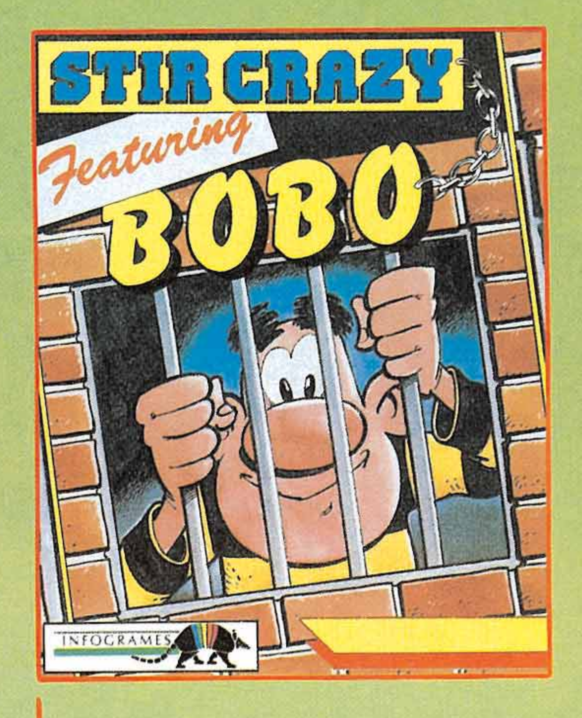
por sistema



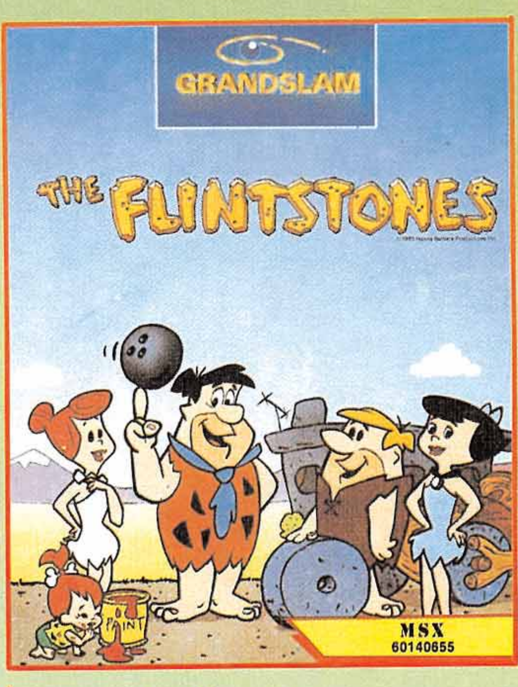
COMM , SPC



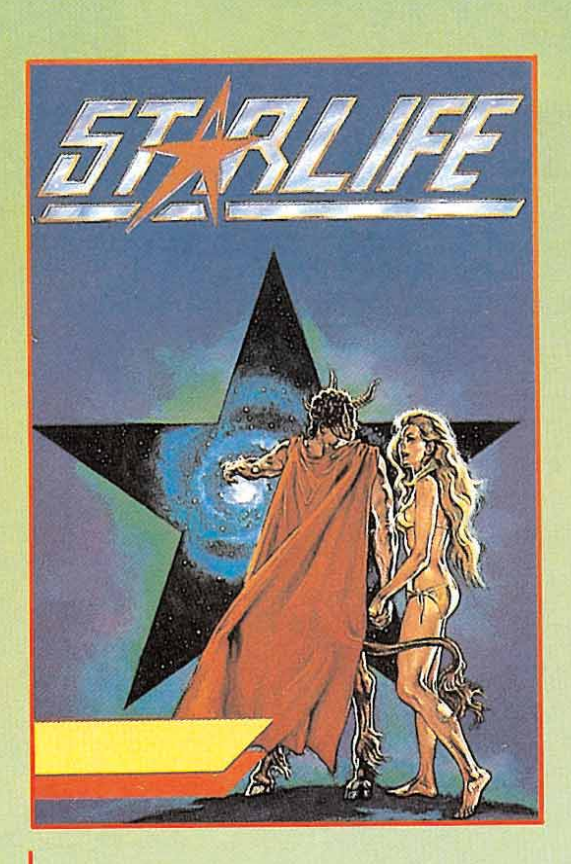
SPC . AMS, MSX , PC



AMS, AMS DISC



SPC, SPC +, AMS, AMS DISC,
COMM, MSX, ATARI ST, AMIGA



SPC, AMS, PC



SPC, COMM, PC








ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA

DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST^{FM}, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 ST^{FM} es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^{FM}, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^{FM} es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.





	ATARI 520 ST^{FM}	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.500.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

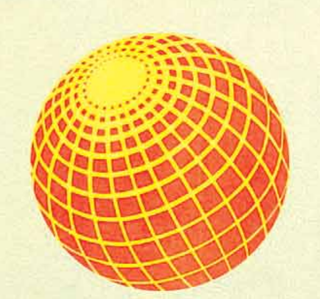
Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07 – José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69

NUMERO UNO COMUNICACION

SEVILLA 92

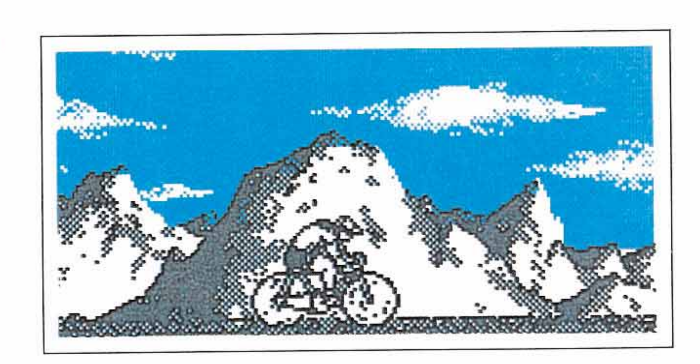




Fuentes muy, pero que muy bien informadas, nos han confirmado que allá por el año 92, en Sevilla va a celebrarse una Exposición Universal. ¡Oh, sorpresa!. ¿Y qué tiene que ver eso con Micromanía?, —os estaréis preguntando—. Pues mucho,ya veréis, ya. Hace unos días Domingo Gómez, nuestro director, —o al menos, eso es lo que él se cree—, responsable también de nuestra revista hermana «Microhobby», fue invitado a formar parte de la comisión de expertos que ha elegido la mascota de la Expo, que todavía no se ha hecho pública, de entre los 23 proyectos presentados. De todos ellos resultaron finalistas los creados por Heinz Edelman (el célebre autor de la película «Yellow submarine» de los Beatles), Miguel Calatayud y Antonio Mingote . Junto a él se desplazaron a Sevilla, el dibujante Peridis, el presidente de Animática Javier Berenguer, Olegario Bernabéu, representando a la Federación de Jugueteros de Valencia y Etienne Delessert experto en dibujos animados.

Después de mucho pensar, hemos llegado a la conclusión de que su elección se debe a sus conocimientos, —¡je, je, je!—, en el sector de los videojuegos, conseguidos tras pasar cinco años pegado a las pantallas de los ordenadores, —eso dicen—, ya que estos le cualifican para averiguar cuál de las mascotas presentadas puede convertirse en protagonista de un juego de ordenador. Nosotros no vamos a decir cuál es nuestra opinión, pero de todos modos estamos encantados, de tener un director tan conocido.... Ahora solo falta que tras haberse convertido en un V.I.P. (o sea en una Persona «Very Important» o en un miembro activo del club «Viaje, deje que le Inviten y Promociónese»), descienda del pedestal y decida de nuevo dirigirnos la palabra a los simples mortales de la redacción. ■

TOPO cada vez más cerca de las estrellas



En el mundo del software español parece haberse desatado una locura similar a la que desde hace ya tiempo ataca a los los clubs deportivos españoles: la fiebre de los fichajes. Así bajo el lema —suponemos— de «busque, compare, y se encuentra algo con más renombre fíchelo», las principales compañías nacionales andan detrás de los más afamados nombres del panorama deportivo de nuestro país.

Ya fueron buena prueba de ello, en su momento, los por todos conocidos «Fernando Martín Basket Master», «Emilio Butragueño Fútbol» o «Aspar Gp Master», y ya tenemos en vistas lo que sin duda será el nuevo bombazo de la temporada, y que aunque aún no tenga un nombre definitivo, si os podemos ya adelantar que incluirá el nombre y apellido de uno de los deportistas que de mayor fama y fervor popular gozan en nuestro país, el mismísimo Pedro Delgado.

Así es, Topo lanzará allá cuando la Vuelta Ciclista a España llegue a sus últimas etapas un simulador basado en el deporte que después del fútbol y el baloncesto más pasiones despierta en nuestro país. Con este motivo, y con el objeto de rubricar el contrato entre ambas partes, el campeón segoviano visitó la capital madrileña, circunstancia que aprovechamos para entablar una animada conversación en la que Pedro nos desveló interesantes detalles tanto del juego que llevará su nombre como algunas anécdotas y curiosidades del deporte que le ha convertido en un ídolo. Perico se mostró en todo momento entusiasmado por el proyecto, el cual por cierto intentará supervisar de cerca de modo que resulte tan realista como sea posible.

Más tarde fue Gabriel Nieto, director de Topo Soft, quien se encargó de ampliarnos algunos detalles acerca del desarrollo del programa entre los que destacan el hecho de que el juego está dividido en cuatro niveles: el llano, la montaña, el descenso y el sprint final; cada uno de los cuales presenta una aspecto totalmente distinto, pero todos con una característica en común: la fiel reproducción de una auténtica etapa ciclística.



En la firma del contrato, se encontraban junto a Perico Delgado, Gabriel Nieto, director de Topo, Andy Bagney, director de Erbe y Paco Pastor.



Premios EPSON

LA INFORMATICA VISTA POR LOS JOVENES

Recientemente fueron convocados a nivel nacional los primeros Premios Epson de divulgación informática. Con este motivo fueron presentados diversos trabajos, que englobados dentro de diferentes categorías, recogían el modo de pensar de la juventud española acerca de la Informática y su repercusión en la empresa, la escuela y el hogar.

Como resumen final de la iniciativa ha sido recientemente publicada, por la editorial Marcombo, una obra, «La Informática vista por los jóvenes», que recoge los diez trabajos más destacables.

Si todo esto os ha parecido interesante seguramente os lo parecerá más el hecho de que ya este convocada la segunda edición de los Premios, cuyas bases podréis encontrar en la mencionada obra, y cuyo primer premio —para cada una de las tres categorías existentes— asciende a la nada despreciable cifra de un millón de pesetas, sin duda todo un estímulo para exprimir la imaginación...

Por Santiago ERICE

CONTRA EL EXTERMINIO DE LOS «GORILAS EN LA NIEBLA»

UN FILM DE ACCIÓN Y AVENTURA



Gorilas en la niebla es uno de los últimos éxitos de taquilla en Estados Unidos que nos llegan a España. Entre sus avales, se encuentra también el «Globo» por la interpretación que hace en el film Sigourney Weaver, una actriz que ya demostró sus cualidades en la apasionate «Alien», y que también ha trabajado en películas como «El año que vivimos peligrosamente» o «Los cazafantasmas». Ella es la primera protagonista humana, encarnando el personaje de Dian Fossey, una científica que, en los años sesenta, dejó su acomodada vida para viajar a Ruanda con un objetivo, salvar a los gorilas, una especie animal que ya entonces estaba en peligro de extinción.

En un paraje tan exótico, Dian Fossey no paró de meterse en lios y aventuras. Con métodos no excesivamente ortodoxos, y desde luego nada pacíficos, se enfrentó con el hombre blanco y el negro, empeñados por razones distintas en enviar a criar malvas a los peludos animalillos de los que descendemos más o menos.

Además de Sigourney Weaver, actuan en la película una buena tanda de gorilas. El director es Michael Apted (el mismo de «El ídolo» y «Quiero ser libre») y entre los extras y personajes secundarios se incluyen bastantes nativos del lugar.

«Gorilas en la niebla» es mucho más que una película de bichitos monos (nunca mejor dicho) y encantadores, lo que constituye un alivio teniendo en cuenta la invasión que sufrimos en los últimos tiempos. Es además la historia de una mujer apasionante, es un film de acción y aventuras, es una biografía más o menos novelada, y es un panfleto ecologista, en el buen sentido de la palabra panfleto. ■

¡AL FIN!, EN DIRECTO

RADIO FUTURA



Ya cansa oir decir que Radio Futura son la mejor banda española de pop-rock. Ya cansa oir tanto elogio sobre su profesionalidad. ¡Y no digamos nada cuando una voz femenina habla de los encantos de Santiago Auserón! Es cansado, y sin embargo, resulta que es verdad. Pocos músicos del país se pueden codear con «el grupo más intelectualizado de la movida madrileña».

Ahora, después de bastante tiempo sin grabar, y tras deshojar la margarita sobre su nuevo trabajo discográfico con muchas dudas e indecisiones, se han decidido por editar un doble Lp grabado en directo. Por el número de canciones que incluye bien podría haber sido un sólo vinilo, pero estos chicos son muy perfeccionistas y han querido que la calidad de la reproducción fuera super, de ahí el doble-plástico.

Radio Futura, desde sus inicios como grupo de fans, han cambiado mucho. Han cambiado de estilo y subido y bajado más que el Guadina. Han modificado sus temas una y otra vez para no encasillarse y sorprender, en permanente búsqueda por descubrir nuevos caminos expresivos. Han metido sus manos en el reggae, en el rap, en el blues... con desigual fortuna, pero siempre con grandes aportaciones. Han cambiado de músicos (sobre todo de batería), pero siempre con personalidad. Resulta curioso el fenómeno Radio Futura, sobre todo en un mercado discográfico tan convencional y establecido como el que pulula por estos lares. ■



EL MÚSICO ERRANTE

BOB DYLAN

En Bob Dylan hay multitud de historias en torno a su persona que, por lo menos, provocan ardor de estómago. La habilidad para modificar sus ideas políticas, sus transformismos, sus formas y maneras... difícilmente harían de él un especimen merecedor de un monumento de la plaza mayor del pueblo. Es un tipo discutido y con toda la razón del mundo.

No obstante, resulta que Bob Dylan es también un músico y un poeta. Y aquí hay que quitarse el sombrero tantas veces como él cambia de chaqueta. Independientemente de bastantes y sonoros bodrios con los que ha distorsionado nuestros oidos, hay que reconocer que nos encontramos ante un clásico. Pocos como él han influido tanto en la música del siglo XX, y pocos como él han escrito tantas páginas dignas de figurar en las enciclopedias del rock.

En los últimos tiempos, dejando aparte las innumerables reediciones de sus trabajos, han aparecido unos cuantos ejemplos en forma de disco, que demuestran que su guitarra es vieja pero no desafinada. Uno es el plástico sin nombre junto a George Harrison, Ton Petty, Jeff Lyne y el recientemente fallecido Roy Orbison. Otro es una grabación en directo, «Dylan & The Dean», producto de una gira con componentes de Grateful Dead. En ambos casos, y salvando las distancias, se puede hablar de un cierto retorno a las raíces de Dylan. No es de lo más innovador del americano, pero por unos momentos permite olvidar la imagen de vejestorio caduco y trasnochado que, desgraciadamente, había prodigado en exceso. Tal vez es que los genios deben convivir necesariamente como lunáticos. ■

UNA COMEDIA DE RISAS Y COSTUMBRES

EL VUELO DE LA PALOMA

Todo «El vuelo de la paloma» es conocido. Empezando por el director, José Luis García Sánchez («La corte del faraón», «Divinas Palabras», «Pasodoble»), siguiendo por los actores (Ana Belén, José Sacristán, Juan Luis Galiardo, Juan Echanove, Antonio Resines, Miguel Rellan) y los guionistas (el propio José Luis García Sánchez y Rafael Azcona) y terminando por la historia que nos cuenta la película.

Aquí los personajes no libran grandes aventuras como Indiana Jones, simplemente se enamoran, se divorcian, se pelean, se insultan, se ríen...
Las pistolas no son desenfundadas como en el Oeste de John Wayne, pero hay que reconocer que las relaciones entre los personajes echan chispas. Y es que... «El vuelo de la paloma» es una historia de la vida cotidiana, contada en clave de humor y con ternura, una comedia de costumbres, sainetesca y zarzuelera que invita al relajo, a la sonrisa y a pasar un rato agradable. ■







EL TERROR EN TVE

SE LLAMA R. CORMAN



Ya ha empezado a emitirse por televisión (domingo por la tarde, primera cadena) un ciclo de películas dedicado al director Roger Corman. Durante febrero se han programado «la caída de la casa Usher» e «Historias de terror». En marzo seguirán «El cuervo», «El palacio de los espíritus», «El hombre con rayos X en los ojos» y «La tumba de Liegia»: Y finalizará el ciclo en abril con «La máscara de la muerte roja».

Todas las películas emitidas fueron realizadas a principios de los años 60, con bajísimo presupuesto y escasos efectos especiales. Son, en definitiva, films de género, bautizadas como de serie «B» por los especialistas, que acaparan los estantes de las videotecas y han sabido envejecer por el paso del tiempo con bastante más mérito que el simple decoro.

Son historias fantásticas y de terror con actores inolvidables como Peter Lorre, Ray Milland, Vincent Price... Son, en la mayoría de los films programados en el ciclo, guiones basados en los cuentos de Edgar A. Poe, obra del propio Roger Corman. ■

VUELVEN LOS ELEGANTES

NUEVO LP EN EL MERCADO



Tres o cuatro días antes de que este número de «Micromanía» se encuentre en los quioscos, se habrá puesto a la venta «Perder o ganar», el nuevo Lp de Los Elegantes. Este trabajo de la banda de rock and roll con mejor directo del país, contiene canciones como la que da el título al Lp, «Vientos de invierno», «No llores por mí», «Los buenos tiempos donde están», «Detrás de ti», «Ana», «Calle luna», «Déjame entrar» y «Magia». El cassette incluye también «Un mal día», que no aparece en el vinilo.

«Perder o ganar» es un álbum variado, con todas las claves que han hecho de Los Elegantes una banda de culto por sus fieles y furibundos seguidores. En el disco hay bastantes vientos, coros de niñas, guitarras con marcha, baladas tiernas... Estos chicos que todavía no pueden vivir de la música, que hicieron furor hace unos añitos entre los escasos «mods» hispanos, que tienen una rara habilidad para escribir canciones y para versionear en directo a los clásicos del R&R y el R&B, son un caso injusto del pop español. Dotados de un aura de perdedores, rozando siempre el éxito con la punta de los dedos pero sin llegar a agarrarlo, entre sus mayores méritos está el descaro. Descaro para el directo, para el plagio, para la imitación..., pero siempre con simpatía, buen humor teñido de melancolía y una forma de hacer las cosas que convence. ¡Larga vida a Los Elegantes! ■

topo SOFT *presenta*

¡¡EL PIN-BALL MAS ALUCINANTE!!



¡¡SCORE 3020 PONE EN TU ORDENADOR EL PIN-BALL DEL FUTURO!!

Prepárate para llevar la bola a través de los paisajes más alucinantes. Condúcela sobre los puentes, cruza los ríos, esquiva lagunas, y rebot contra los árboles hasta llegar a otro de los 20 niveles donde quizás te espere el ejércit enemigo que con tanques y aviones tratará de frenar tu imparable avance. Sólo si eres lo suficientemente hábil, podrás utilizar los "energy charger" para conseguir eliminarlos. Y así a golpe de flipper llegarás al último desafío el ¡¡Master-Pinball!! donde tendrás que demostrar que eres el mejor.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240
28016 MADRID • Tel. 458 16 58



